**Tylko u nas TROPICO PL i bilety za freeko na POKEMON 2**
**Na SSCD olbrzymie demo 270 MB kultowego ARCANUM**

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

# SECRET SERVICE

GRY KOMPUTE • INTERNET

91

CZERWIEC (06/2001)

INDEX 361577
ISSN 1641-7380
CENA 7 zł 90 gr
(zawiera 7% VAT)

Idzie lato
El Presidente poleca
**MASŁO W SPRAYU**
czyli wielki powrót podpisów PEGAZA

**UWAGA**
Przedpremierowy Pokaz Filmu
**POKEMON 2**
SZCZEGÓŁY W ŚRODKU

Tylko u nas!
## TROPICO PL
Uroki karaibskiej dyktatury!

## TRIBES 2
Zbiorowe szleństwo!

## NECRONOMICON
Drżyjcie! Cthulhu obudził się!

## GILBERT GOODMATE
Guybrush Threepwood ma brata!

**ORYGINALNY GIANTS PL TAŃSZY OD PIRACKIEGO !**
*Informacje na następnej stronie*

**GeForce 3 - użyj mocy!**

*Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © SIERRA Tropico*

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1641-7380 06

9 771641 738010

Tylko u nas na CD olbrzymie demo 270 MB kultowego ARCANUM

SZCZEGÓŁY NA STRONIE 8

# SECRET SERVICE CD

CZERWIEC (06/2001)

INDEX 361593 ISSN 1426-7497 • CENA (zawiera 7% VAT) 13 zł 99 gr

91

UWAGA

Przedpremierowy Pokaz Filmu

POKEMON 2

SZCZEGÓŁY W ŚRODKU

Tylko u nas!

## TROPICO PL

Uroki karaibskiej dyktatury!

## TRIBES 2

Zbiorowe szleństwo!

## NECRONOMICON

Drżyjcie! Cthulhu obudził się!

## GILBERT GOODMATE

Guybrush Threepwood ma brata!

Tu powinna znajdować się płyta CD-ROM
Jeśli jej nie ma, zapytaj sprzedawcę

ORYGINALNY GIANTS PL TAŃSZY OD PIRACKIEGO !

Informacje na następnej stronie

BIGGEST SELLING COMPUTER GAMES MAGAZINE IN POLAND

ISSN 1426-7497 06

9 771426 749965

GeForce 3 - użyj mocy!

Projekt okładki: Pegaz Ass Grafika: © PRELUSION Gilbert Goodmate

Secret Service. Magazyn gier komputerowych - polski miesięcznik o grach komputerowych wydawany w latach 1993 - 2001, przez wydawnictwo ProScript Sp. z o. o.

Secret Service od numeru 86 (01/2001) do numeru 91 (6/2001) włącznie, ukazywał się w dwóch wersjach: jako Secret Service (bez płyty) i Secret Service CD (z płytą). Obie wersje różniły się okładkami, pozostała zawartość była identyczna.

W pliku na pierwszych stronach znajdują się obie wersje okładek, natomiast pozostała zawartość jest taka sama dla obu wersji.

Specjalne podziękowania dla vangis'a za skan okładki.

Skanował i enkodował do formatu DjVu w 2013 - Xuio.

# JAGGED ALLIANCE®

## UNFINISHED BUSINESS

# 2.5

**Jagged Alliance 2.5**
**Unfinished Business**

- Pełna, samodzielnie działająca gra!
- Zawiera zupełnie nową fabułę!
- Możliwość zaimportowania oddziału z części poprzedniej.
- Wkrótce w sprzedaży, w bardzo przystępnej cenie i całkowicie po Polsku!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Enrico Chivaldori, człowiek, który brał udział w wyzwoleniu Arulco, wybrał Ciebie abyś dokończył bardzo niebezpieczną misję. Jak się okazało, korporacja Ricci Mining and Exploration założyła bazę rakietową niedaleko granicy Tracony i planuje zaatakować Arulco. Zrujnowane i wyczerpane wojną domową Arulco, ponownie staje w obliczu zagłady. Korporacja RM&E, która przed wojną domową sprawowała nadzór nad kopalniami Arulco, zamierza odzyskać kontrolę nad kopalniami. Jeśli ich żądania nie zostaną spełnione, zniszczą całe państwo. Tylko Ty wraz ze swoimi ludźmi możesz ich powstrzymać.

- całkowicie nowa fabuła
- zintegrowany edytor map
- 6 zupełnie nowych poziomów trudności
- 10 nowych postaci
- 10 nowych modeli broni
- 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją
- możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry
- nowe możliwości taktycznej rozgrywki jak: zasięg broni, pole widzenia oraz wiele innych

INNONICS SIRTECH JoWooD Productions

PATRONAT MEDIALNY: HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

*Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce*
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

(c) Innonics Publishing i DistributionsgesellschaftmbH, Hannover. Wszystkie prawa zastrzeżone. Program, grafika i teksty chronione prawem autorskim. Jaggeed Alliance 2: Unfinished Business (c) 2000 Sirtech Canada Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Jagged Alliance to znak zastrzeżony 1259191 Ontario, Inc. Produkt przeznaczony wyłącznie do sprzedaży na terenie Europy! Wydawca JoWood Productions Software AG. Wszystkie prawa zastrzeżone.

**Sklepy z grami polecane przez CD Projekt:** Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

## GRA GIANTS PL ZA 29,90!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Dwie płyty CD z grą GIANTS po polsku

**UWAGA!**
Już 12 czerwca w sprzedaży drugi numer Extra Gry!

# ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

*Gra Giants to jedna z najwyżej ocenionych pozycji w historii gier komputerowych*

| Click! | Reset | Magazyn IO | CD Action | Secret Service | Gry Komputerowe | Świat Gier Komputerowych | Wirtualne Imperium Gier |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 6/6 | 9/10 | 96% HIT | 9/10 | 9.5/10 | 94% | 9/10 | 10/10 |

http://gry.wp.pl

*Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Giants. Jedna z najwyżej ocenionych gier w tym roku, zapewniająca rozrywkę pełną akcji i humoru. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 8 maja kup swój własny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!*

## Pośpiesz się! EXTRA GRA z GIANTS PL w kioskach tylko do 11 czerwca!

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Extra Gra w Internecie: www.extragra.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl

secret service
# MENU
czerwiec 2001
http://www.ssonline.com.pl/

secret service
MENU

91

*„Z" jak ZORRO jak Zadyma!*


**8 Co na talerzu**

**10 Sserwis informacyjny**

**18 W przygotowaniu**

29 .....Atlantis 3
18 .....Baldur's Gate: Throne of Bhaal
35 .....Comar Barbarian
30 .....Dune
34 .....F/A 18 Korea Gold
26 .....Industry Giant 2: 1900-1980
31 .....Megarace 3
19 .....Neverwinter Nights
22 .....One Must Fall: The Battlegrounds
24 .....Persian Wars
20 .....Project Entropia
32 .....Robin Hood: Defender of The Crown
27 .....Sid Meier's Civilization 3
28 ....Star Peace: Episode 1 Rise of The Tycoons
25 ..... The Sting!
23 .....Torn
33 .....Zorro

**36 Na pięć minut przed**

36 .....Operation Flashpoint

**38 Kombat Korner**

38 .....Impact – emulacja mordobić 3D

**40 Recenzje/Opisy**

56 .....Adaś i Pirat Barnaba 2
57 .....Akimbo Kung Fu Hero
70 .....Black & White Multiplayer
58 .....Casino Monte Carlo
52 .....Catan – Pierwsza wyspa
80 .....Cossacks - European Wars
50 .....eRacer
60 .....Evil Dead Hail to The King
55 .....Exploman
44 .....Gilbert Goodmate and The Mashroom of Phungoria
84 .....Gry PL
74 ....High Heat Major League Baseball 2002
54 .....Lego Island 2
48 .....Necronomicon
59 .....Oil Tycoon
78 .....Outlive
77 .....Paintball Heroes
53 .....Red Ace
46 ..Resurrection: Return of The Black Dragon
76 .....Shark: Hunting The Great White
51 .....Stunt GP
40 .....Tribes 2
72 .....Triple Play Baseball 2001
61 .....Tropico PL
75 .....Ultra Wheels Steet Jam
82 .....Waterloo Napoleon's Last Battle
47 .....X–COM Enforcer

**86 Data Disc**

86 .....Flanker 2.5

**87 W imadle**

92 .....Black & White
87 .....Evil Island cz. 3
90 .....Fallout Tactics cz. 2
94 .....Necronomicon cz. 1

**96 Hardware**

100 .....Cennik II kwartał 2001
98 .....AMD Duron 700@
96 .....GeForce 3
98 .....Logitech Cordless Mouseman Optical
100 .....Monitor Acer G781
99 .....Przyspieszyć komputer cz. 1
101 .....Handspring Visor
102 ....Multimedia – Adventure at the Chateau d'Or

**103 KGB**

**120 Cybernet**

124 .....Komputery Kwantowe
122 .....Początki lamera
120 .....WWW News

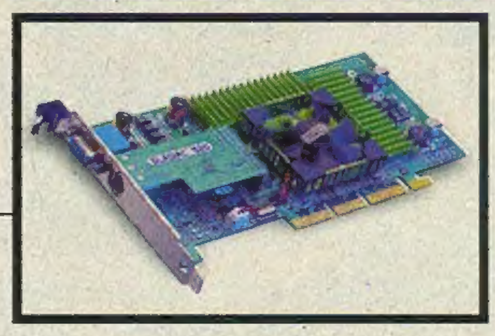
**130 Manga Room**

130 .....Pokemon 2: Uwierz w swoją siłę

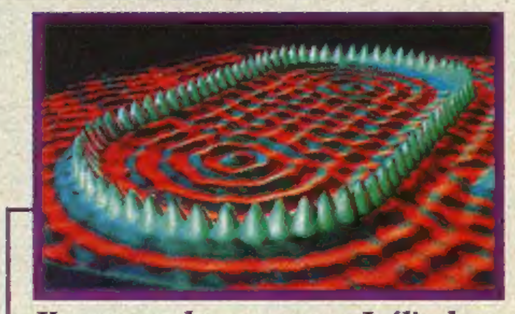
*BALDUR'S GATE 2: THRONE OF BHAAL – I to już ostatnia część sagi o ludziach lodu: Baal zasiadł wreszcie na tronie i wszyscy żyli długo i szczęśliwie...*

*TRIBES 2 – Z definicji słownikowej: „Tribe" znaczy plemię, szczep. A teraz wyobraźcie sobie na przykład takich Czejenów, jak polują na bizony, latając ponad stadem na jetpackach!*

*GILBERT GOODMATE – Oto historia znakomita, acz śmieszna o Gilberta wujku, który na koniec okazał się ciocią!*



*GeForce 3 – Trzeci Forsiak ma podstawową wadę – kiepsko się podkręca*



*Kwantowe komputery – Jeśli zdarzy się coś, czego nikt nie potrafi wytłumaczyć, to z pewnością natura tego zdarzenia była kwantowa...*

**Redaktor naczelny**
Waldemar *„Pegaz Ass"* Nowak
*waldek@ssonline.com.pl*

**Z-ca red. nacz.**
Rafał *„Lord Hunter"*Gałecki
*hunter @ssonline.com.pl*

**Sekretarz redakcji**
Rafał *„Zulu"*Skrzypek
*zulu@ssonline.com.pl*

**SS CD Managers**
Zulu & Lord Hunter
*cd@ssonline.com.pl*

**Zespół redakcyjny:**
Zdzisław *„Topgun"* Borawski
Paweł *„Pooh"* Chmielowiec
Dariusz *„Berger"* Góralski
Maciej *„Valpurgius"* Hajnrich
Paweł *„Pejotl"* Jankowski
Zbigniew *„B-Beck"* Jankowski
Jakub *„Gunner"* Kaczmarek
Michał *„Nefliqus"* Kaliciak
Mirosław *„Qki"* Kuk
Andrzej *„Karalusio"* Łukasiak
Grzegorz *„Murmur"* Młodawski
Piotr *„Frogger"* Moskal
Maciej *„Mamut"* Ogiński
Dariusz *„Konsolite"* Pasturczak
Rafał *„Jetboy"* Piasek
Zdzisław *„Pisiek"* Pisiński
Piotr *„Gunman"* Rożalski
Marcin *„Campari"* Sołtys
Krzysztof *„Hunteros"* Wierzbicki
Dominik *„Teg"* Wojnarowski
Krzysztof *„Ator"* Woźniak

**Design & DTP**
STUDIO ProScript
Pegaz Ass® Design Group:
Waldemar Nowak
Jacek Piekarek
Adam Andrzejewski

**Dział Reklamy**
Wojciech Krzemień
tel.(0-22) 652-37-37, 0 503 914 600
*reklama@ssonline.com.pl*

**Druk**
UNIPROM S.A. Warszawa

**Adres do korespondencji**
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

**Sklepik firmowy**
Warszawa, ul. Biała 3 pok. 7
tel./fax (0-22) 624-91-47
pon-pt. godz. $9^{00}$-$16^{00}$

**redakcja@ssonline.com.pl**
**www.ssonline.com.pl**

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, w przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

**Wydawca: ProScript Sp. z o.o.**

reklama

*OPERATION FLASHPOINT – Kryptonim operacji: Latarka. Misja: Przedostać się po snopie światła poza mury szpitala.*

*TROPICO – Wiecie, dlaczego kubańskie cygara są takie dobre? Bo stare baby rolują je pod pachami!*

*NECRONOMICON – Zobaczyć Wielkiego Cthulhu i umrzeć! No bo co można jeszcze zrobić po spotkaniu z tą górą oślizłych macek? W najlepszym wypadku jedynie oszaleć...*

*EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – Jak napisano w Biblii: „Nie wie twoja prawica, co czyni lewica". Weź zatem piłę spalinową i utnij ją, zanim Cię udusi!*

*COSSACKS - EUROPEAN WAR – O tej gierce z pewnością można powiedzieć, że jest kozacka!*

# LISTA PRZEBOJÓW SS

**v. 2.0 czerwiec 2001**

**lista@ssonline.com.pl**

## Top 5!

**1. BALDUR'S GATE 2** [5] ▲
RPG; rec.: NSS 84; ocena: 9/10; CD Projekt

**2. BLACK & WHITE** [!]
Strategia; rec.: SS 90; ocena: 10/10; IM Group

**3. FALLOUT TACTICS** [!]
Strategia; rec.: SS 90; ocena: 9,5/10; CD Projekt

**4. DIABLO 2** [9] ▼
RPG akcji multipl.; rec.: NSS'82; ocena: 8,5/10; CD Projekt

**5. UNREAL TOURNAMENT** [11] ▼
FPP multipl.; rec.: NSS 75; ocena: 9/10; LEM

### Zasady funkcjonowania Listy Przebojów Czytelników SS:

- Każdy ma 1 głos na miesiąc!
- Typy gier przyjmujemy pod adresem: lista@ssonline.com.pl
- W temacie (subject) maila musi być tytuł typowanej gry.

Objaśnienia znaków: [!] – nowość na Liście, ▲ – skok na wyższą pozycję, ▼ – spadek na niższą pozycję, [2] – ile czasu gra utrzymuje się na Liście

## Bestsellery w Sieci!

Zestawienie powstaje na podstawie rankingu sprzedaży w sklepie internetowym VIVID.PL

| GRY | MULTIMEDIA |
|---|---|
| 1. Fallout: Tactics | 1. Fogra: Multimedialna Encyklopedia 2001 |
| 2. Giants: Citizen Kabuto | 2. English + Advanced |
| 3. Sudden Strike | 3. Cartall: Mapa Polski 2001 + Auto Atlas |
| 4. Europa Universalis | 4. EduROM: Język polski Strefa G1 |
| 5. Evil Islands | 5. Collins: Słownik polsko-ang. i angielsko-pol. |

VIVID.PL SA
www.vivid.pl
TWÓJ ULUBIONY SKLEP

## SKALA OCEN:

1. **KASZANA I BADZIEW! Zabierzcie to ode mnie!**
2. **CIENIZNA. Dobra, aby pokazać nie lubianym osobom, doskonale nadaje się jako podkładka pod mysz, ewentualnie jako podstawka pod kawę.**
3. **NIE POLECAMY. Szkoda pieniędzy, chyba że zbliża się koniec roku podatkowego i szukacie wydatków na pomoce naukowe.**
4. **GRA SŁABA, mająca drobne wady i powielony pomysł.**
5. **GRA PRZYZWOITA, spełniająca wszystkie wymogi aktualnie stawiane tytułom z danego gatunku.**
6. **GRA PONADPRZECIĘTNA, mająca ciekawe elementy.**
7. **GRA WYBITNA, którą warto zakupić ze względu na liczne walory artystyczne, techniczne i fabularne.**
8. **GRA WYŚMIENITA, musisz ją mieć! Stanowi pierwszą klasę w swoim gatunku.**
9. **GRA PRZEŁOMOWA, kamień milowy w danym gatunku. Jeżeli jej nie widziałeś i w nią nie grałeś, to nie masz o czym rozmawiać z kolegami.**
10. **GRA-LEGENDA!!! Należy wytapetować nią sobie pokój!**

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA

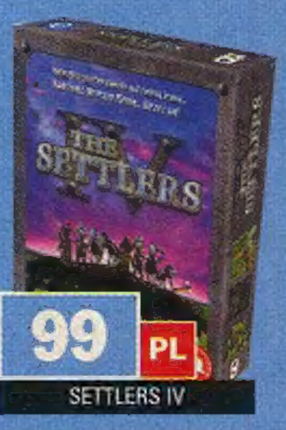
W pudełku z grą FALLOUT TACTICS znajdziesz: grę FALLOUT 1, grę FALLOUT 2, dysk dodatkowy zawierający dodatkową misję do gry Fallout Tactics oraz grę w „papierowego" Fallout'a

99 PL
FALLOUT TACTICS

199 PL

W Nunerowanej Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate znajdziesz: grę Baldur's Gate II, grę Baldur's Gate, dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy, koszulkę Baldur's Gate, karty, mousepad

79 PL
WORMS WORLD PARTY



99 PL
SETTLERS IV

99 PL
SUDDEN STRIKE

TEL PL
COSSSACKS

## OFERTA

Pełną ofertę znajdziesz na stronie intrnetowej www.wirtualny.com

OFERTA SPECJALNA
19
GRAND PRIX MANAGER 2 + RISK

19 PL
IRON STRATEGY

29 PL
FAUST

29 PL
GIANTS

30 PL
DUNGEON KEEPER 2

30
NOX

39 PL
ICEWIND DALE - HEART OF WINTER

49 PL
HEROES OF... ARMAGEDDON BLADE

49 PL
JAZZ JACKRABBIT 2

49 PL
ADAŚ I PIRAT BARNABA 2

59 PL
HEROES OF MIGHT & MAGIC III

69 PL
WORMS ARMAGEDDON

79 PL
SIMS - BALANGA

79 PL
THE SIMS - MISJE

79 PL
PIZZA CONNECTION 2

79 PL
DRACULA

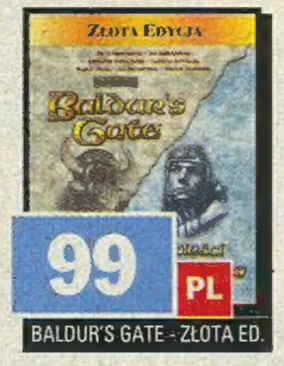
79 PL
NA KŁOPOTY PANTERA

79 PL
CYWILIZACJA II PRÓBA CZASU

99 PL
SACRIFICE

99 PL
TORMENT

99 PL
ROLLERCOASTER TYCOON GOLD



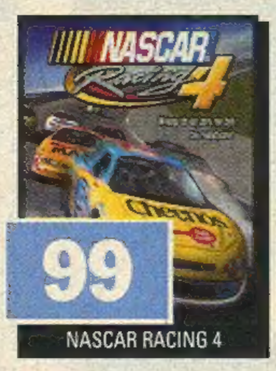
99 PL
BALDUR'S GATE - ZŁOTA ED.

99 PL
SETTLERS III - ZŁOTA ED.

99 PL
EUROPA UNIVERSALIS

99 PL
THE LONGEST JOURNEY

99 PL
GRAND PRIX 3

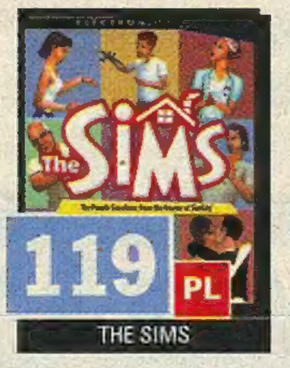


99
NASCAR RACING 4

99 PL
COLIN MCRAE RALLY 2

119 PL
BLACK & WHITE

119
HALF-LIFE GENERATIONS



119 PL
THE SIMS

129 PL
ZEUS - PAN OLIMPU

129 PL
TROPICO

129 PL
NBA 2001

159 PL
DIABLO II - ED. KOLEKCJONERSKA

## INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwoń i zamów bezpłatny kolorowy, katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

### CO ZYZKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 5 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona,
- Ceny zawierają podatek VAT.

## KSIĄŻKI

TEL

TEL

29

Już niedługo, na kartach książek, będziesz mógł poznać dalsze losy bohaterów znanych Ci dotąd z gier komputerowych. Sprawdź, co było później...

PREMIERA: LATO 2001

## GRY KARCIANE I RPG

35

**MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA**
2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

49

**ZESTAW PODSTAWOWY**
Zestaw zawiera dwie talie każda po 30 kart.
W sprzedaży również gotowe talie do gry oraz dodatki do zestawu podstawowego.
**W sprzedaży również talie tematyczne oraz dodatki.**

**ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODZWIEDŹ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW. WIRTUALNY.COM**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

wirtualny.com

**Tel. (0-22) 519 69 69**

**fax : 519 69 70, www.wirtualny.com**

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

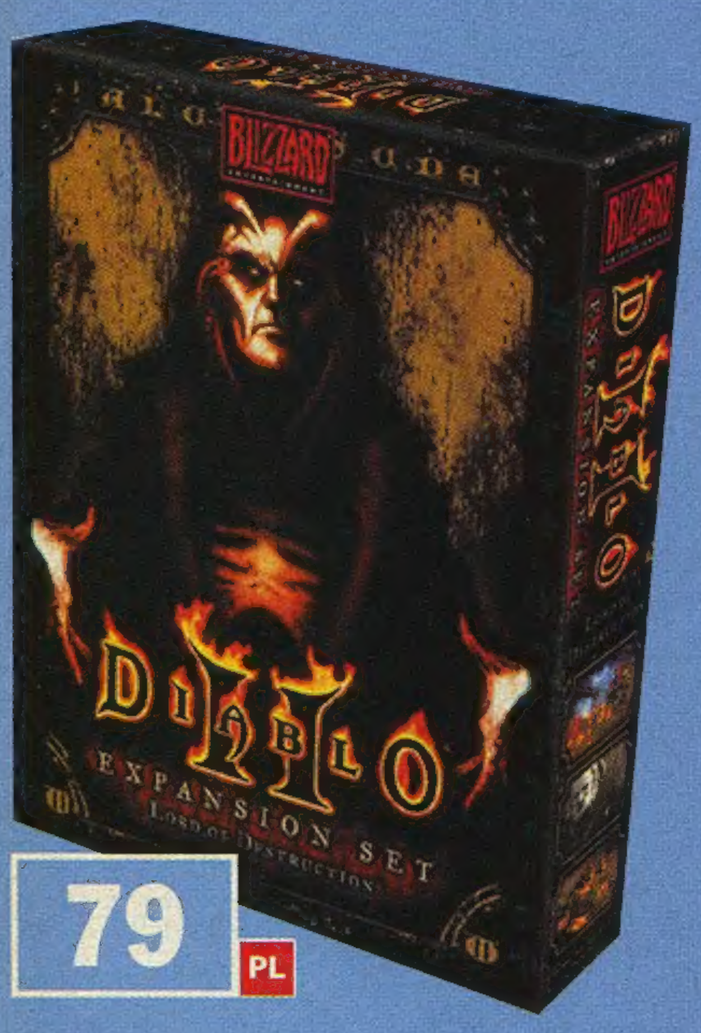
e-mail: wirtualny@wirtualny.com

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8$^{00}$ - 18$^{00}$
W SOBOTY W GODZINACH 10$^{00}$ - 14$^{00}$

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KARCIANE I RPG | KSIĄŻKI | FILMY DVD | AKCESORIA I GADŻETY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## DIABLO II LORD OF DESTRUCTION - EXPANSION SET



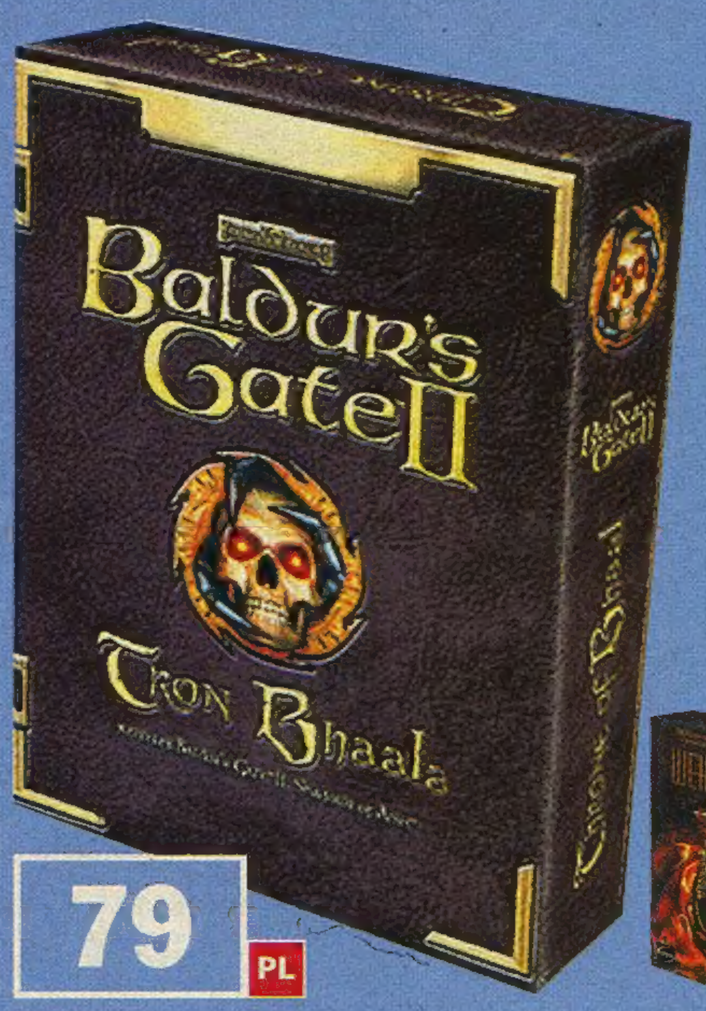

79 PL

Akcja dodatku będzie się toczyć na dalekiej północy, zamieszkanej przez barbarzyńców. Wyruszamy tam w pościgu za Baalem - ostatnim ocalałym Księciem Piekieł. Baal i jego słudzy dążą do zniszczenia Kamienia Świata chroniącego Ziemie przed inwazją sił piekielnych. Jeśli to zadanie im się powiedzie, Zło zaleje cały świat i nikt nie będzie mógł go pokonać. Czy jesteś gotów stawić czoła najpotężniejszemu z demonów aby ocalić świat? W Lord of Destruction pierwszą zmianą, która rzuca się w oczy jest grafika - właściciele silniejszych maszyn będą mogli zachwycać się grafiką w rozdzielczości 800 x 600. Już po pierwszych opublikowanych screenach widać, że w tej rozdzielczości grafika prezentuje się imponująco. W połączeniu ze wspomaganiem sprzętowej akceleracji, na ekranach komputerów otrzymamy prawdziwą, graficzną ucztę. Kolejna bardzo ważnym uzupełnieniem są dwie zupełnie nowe postaci - Druid i Zabójczyni. Każda z nich posiadać będzie po trzydzieści unikalnych czarów i umiejętności.

Zamawiając przed premierą grę Diablo 2 - Pan Zniszczenia otrzymasz **GRATIS** grę PIZZA SYNDICATE

PREMIERA: CZERWIEC 2001

## BALDUR'S GATE II - TRON BHAALA




79 PL

Baldurs Gate II Tron Bhaala, zawiera nową opowieść, historia związana jest z legendą „dziecka Bhaala" i zawierać będzie zupełnie nowe lokacje między innymi Twierdzę Strażników, Miasto Saradusch i tajemniczą Otchłań, czary, poprawione procedury zachowań mieszkańców i spotykanych przez nas postaci. W grze także zupełnie nowa klasa postaci - Dziki Czarownik.

PREMIERA: CZERWIEC/LIPIEC 2001

Zamawiając przed premierą dodatek Tron Bhaala otrzymasz **GRATIS** grę WEHIKUŁ CZASU PL

## EXTRA GRA NR. 2 - JAGGED ALLIANCE 2.5

Całkowicie nowa fabuła gry, zintegrowany edytor map, 6 zupełnie nowych poziomów trudności, 10 nowych postaci, 10 nowych modeli broni, 20 nowych sektorów, wypełnionych akcją, możliwość importowania postaci z poprzedniej części gry, nowe możliwości taktycznej rozgrywki.

29 PL

PREMIERA: 12 CZERWCA 2001

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE! - 24 h

wirtualny.com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjaście komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, akcesoria komputerowe. Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych.
Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu. **W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy. W naszym nowym dziale „Pomocna Dłoń" znajdziesz patche do gier, dema, filmy oraz tapety i wiele innych dodatków.**

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
http://www.gry.wp.pl/

***Hiya! Nasz czerwcowy kompakt to prawdziwy róg obfitości! Może nie tyle pod względem ilości, co jakości. Zresztą, to chyba widać już na pierwszy rzut oka. Ladys and gentlemen! Oto mam przyjemność zaprezentować Wam wyjątkowe i jedyne w swoim rodzaju demo miesiąca, czyli... ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA!!! 265 MB***

## DEMO ROKU!

Tak, tak, nie jest to żadna pomyłka, ale najprawdziwsza prawda! Trzeba przyznać, że udało nam się dla Was zdobyć dosłownie w ostaniej chwili demo **ARCANUM**. Pojawiło się ono kiedy już właściwie mieliśmy kompakt zamknięty i gotowy do wysłania do tłoczni. Wstrzymaliśmy produkcję, załatwiliśmy wszelkie formalności i oto jest! A trzeba Wam wiedzieć, że nie było to wszystko wcale takie łatwe. Bój był zażarty, bo nie tylko my chcieliśmy je zdobyć. Dzięki temu tylko Wy - nasi czytelnicy, będziecie mogli jako pierwsi poczuć wyrafinowany smak tej gry jeszcze w czerwcu!

To „skromne" demko liczy sobie... **256 MB!!!** To blisko połowa płyty! Nic dziwnego, że mieliśmy niezłą zagwozdkę, co wywalić, aby zwolnić pod nie miejsce. W efekcie, do gazu poszedł cały dział KGB, kilka co większych shareware'ów, no i kilka dem... Myślę jednak, że kiedy tylko odpalicie ARCANUM, podobnie jak my uznacie, że było warto...

Tak pieję z zachwytu, ale zakładam z góry, że doskonale wiecie, co to za gra. Może znajdą się jednak wśród Was i tacy, którzy nawet nie słyszeli jej tytułu. Ponieważ lepiej żebyście się do tego nie przyznawali, żeby nie wyjść na totalnych lamerów, więc w kilku słowach powiem Wam, z czym to się je.

O tej grze mówi się właściwie od momentu, kiedy tylko o niej usłyszano:) Jej produkcja zajęła około dwóch lat i przez ten czas ARCANUM urosło do rangi gry–legendy. Przede wszystkim ze względu na klimat. Akcja toczy się w świecie, w którym magia przeplata się z technologią, a wśród ludzi można spotkać przedstawicieli wielu różnych fantastycznych ras. Podobnie jak w SHADOWRUNIE, prawda? Tylko z pozoru, bowiem w ARCANUM pod pojęciem technologii kryją się rozmaite machiny parowe i wczesne wynalazki elektryczne – słowem: okres przemysłowej rewolucji wieku XIX. Jeśli do tego dodamy niezwykle klimatyczną grafikę, nieco w stylu prac Patricka Woodroffe'a, nastrojową muzykę i grywalność FALLOUTA, otrzymamy mieszankę wybuchową o sile 100 Gigaton!

Z: Steel Soldiers

Obejrzyjcie sobie dokładnie intro, zrobione w stylu starych, niemych filmów. Czy ten sunący majestatycznie po niebie sterowiec i panujący w jego bogato wystrojonym wnętrzu leniwy spokój podróżującej arystokracji nie kojarzy Wam się z czymś? Bo mnie osobiście z atmosferą na Titanicu, tuż przed zderzeniem z górą lodową...

## „Z" - JAK ZE STALI

**Z: STEEL SOLDIERS**. Tak, tak, chodzi o drugą część „Zetki", tego osławionego RTS–a, w którym głąbowate roboty paliły cygara, a poza tym od czasu do czasu toczyły w naszym imieniu bitwy :) Ta pełna lekkiego humoru i ciężkiego sprzętu strategia stanowi przykład gry, w którą zagrają zarówno hardcore'owi stratedzy, jak i początkujący RTS-owcy. Doskonale realistycznie wymodelowane środowisko 3D nierealnych światów, realistyczne efekty zastosowania nierealistycznej broni, w efekcie dają nam całkiem grywalną symulację pola bitwy. To demo również ledwo co zeszło z taśmy, więc przekazujemy je w Wasze ręce jeszcze ciepłe!

Gry **THE SETTLERS 4** obecnie nie trzeba chyba nikomu przedstawiać. Jeszcze lepsza i jeszcze fajniejsza kontynuacja „Osadników", o jeszcze dokładniejszej grafice i jeszcze bardziej skomplikowanej strukturze ekonomiczno–produkcyjnej. Czy nie śmieszą

Arcanum: of Steamworks & Magick Obscura

## OBSŁUGA MENU

- SS CD menu obsługuje się za pomocą myszy.
- Aktywne opcje wybiera się klikając je lewym przyciskiem.

- Menu główne – opcje:
- Demo miesiąca, Dema gier, Shareware, Archiwum, Trainery, Patche. Wybór dowolnej opcji otwiera jej submenu.
- Wybór opcji Menu główne – powrót do głównego menu.
- Wybór opcji Exit – zakończenie pracy SS CD.
- Info – podświetlony oznacza, że po kliknięciu otworzy się opis programu.
- W submenu opcji Archiwum można wybrać jedną z aktywnych ikon:
- Ikona strzykawki – Archiwum Tips & Tricks
- Ikona CD – archiwum ostatnich SS CD
- Ikona pisma – archiwum ostatnich numerów SS.
- Gdy chcesz skorzystać z jakiegokolwiek programu z SS CD (demo/shareware/trainer/patch), wybierz jego tytuł z listy, co uaktywni dodatkowe opcje. Wybierz opcję Instalacja, a po jej ukończeniu opcję Uruchom. Wybierz opcję Odinstalowanie, by usunąć z dysku twardego swojego komputera zainstalowany z SS CD menu program.

## INSTALACJA (na skróty)

- ***Włóż SS CD do napędu CD–ROM w swoim komputerze PC.***
- ***Jeśli SS CD menu nie pojawi się automatycznie, rozwiń okno Mój komputer i wybierz ikonę dysku CD.***
- ***Poleceniem „Eksploruj" otwórz okno zawartości dysku CD.***
- ***Uruchom plik SSCD.exe > na ekranie pojawi się okno z warunkami korzystania z SS CD. Przeczytaj je. Jeśli nie akceptujesz tych warunków, wybierz aktywne pola „NIE" lub „Exit" – opuścisz program.***
- ***Jeśli akceptujesz te warunki, wybierz „TAK" > na ekranie pojawi się okno SS CD menu.***

# NA TALERZU SS CD

Was te małe ludki, z mozołem biegające w tę i z powrotem, dźwigające to i owo, budujące to i tamto, a wszystko w ustalonym z góry (przez nas!) porządku, jak we wzorowym mrowisku? Bo mnie tak, zwłaszcza gdy wyobrażę sobie, że my wszyscy i nasze życie wygląda bardzo podobnie dla kogoś proporcjonalnie od nas większego, kto... ogląda nas z drugiej strony monitora :)))

## LOTEM BLIŻEJ!

**F/A-18 KOREA GOLD** to propozycja dla wszystkich symulantów lotniczych, pokroju naszych redakcyjnych kolegów, Topguna i Gunmana. Jego wersja „gold" została uszlachetniona o bardziej szczegółowe walory graficzne, jak również wzbogacona o nowe misje. Nowa „Korea" korzysta z najnowszych technologii akceleracji 3D, więc nie dość że bosko wygląda, to jeszcze w locie na „setkę" uzyskuje czas zbliżony do rzeczywistego! Właściciele foteli z force feedbackiem niech lepiej uważają na przeciążenia! Bo takie banalne 4G przy zwrocie o 360 stopni potrafi wycisnąć migdałki uszami!

F/A-18 Korea Gold

Osobiście jednak nie preferuję zbytnio aż tak realistycznych symulatorów – za dużo tych zegarów, przełączników i przycisków, żeby normalny człowiek mógł sobie w spokoju polatać. Dla takich leni powietrznych jak ja w sam raz nadaje się **MICRO FLIGHT**. Wbrew pozorom, nie sterujemy tu wcale modelami malutkich samolocików jak w symulatorze RC, ale osobiście pakujemy nasze wirtualne cztery litery do kabiny ultralekkiej awionetki, czyli takiego „malucha" 126p w porównaniu do... do maszyn z „Korei", oczywiście. Lot jest bardzo miły i przyjemny, interfejs lameroprzyjazny, więc nawet osoby z lękiem wysokości nauczą się latać w pięć minut, a przyziemiać to nawet jeszcze szybciej!

© SIERRA 2001

**STRONGHOLD** – ten tytuł brzmi dumnie. Wszak to zapowiadana od dawna strategia, symulująca średniowieczne oblężenia zamków, fortec i warowni. Tego rodzaju sytuacja strategiczna zawsze rodzi pytanie – czy lepiej być w środku i się bronić, czy lepiej na zewnątrz i w ataku? Właściwa odpowiedź jest tylko jedna: najlepiej być w środku i atakować :) Dlaczego piszę o STRONGHOLDZIE, skoro na płycie nie widzicie wśród dem tego tytułu? Otóż malutka gierka **CASTLE ATTACK** to zarazem interaktywna reklamówka STRONGHOLDA. Tutaj, niestety, nie mamy wyboru i musimy bronić murów, zanim nie rozkruszy ich nacierająca (podpowiem – zawsze z prawej strony :) horda barbarzyńców. I nie ma co się zrażać, kiedy za pierwszym, drugim czy dziesiątym razem z Waszych murów nie zostanie kamień na kamieniu (albo co najwyżej kamień węgielny). Należy tylko przeczytać uważnie instrukcję, bo ta śmieszna gierka taktyczna wymaga nie tylko zręczności, ale i odrobiny logiki. Kto zakuma, o co biega, ten nie tak łatwo da się oblec!

The Settlers 4

Off-Road Redneck Racing

**OFF-ROAD REDNECK RACING** demo powinno się spodobać miłośnikom czterech kółek z napędem na każde z nich. Pamiętacie taką strzelaninkę REDNECK RAMPAGE? Kiedy usłyszycie osławione „Yeehaw!" Bubasa, to od razu zajarzycie. Co prawda, tu nie strzelamy ani do kur, ani tym bardziej kurami, to jednak jazda jest przednia, bo wiejskie regiony południowych Stanów idealnie nadają się na takie wieśniackie rajdy, jak ten! Yntelygent czy chop, kuźden jeden lubi ostrom jazde, nie!?! No to jazda! ;)

## WIELKI PRZEKRĘT

W dziale SHAREWARE naszego CD 91 kolekcja tematyczna pod hasłem – podkręcamy GeForce'a, czyli kilka prostych i skutecznych programików tweakujących nasze karty 3D, w tym zestaw najnowszych sterowników do kart opartych na chipsecie nVidii, a więc zarówno GeForce'ów, jak i TNT. Posiadacze płyt głównych z chipem VIA mogą zainstalować najnowsze sterowniki z zestawu VIA 4 in 1 (podpowiem, że jeśli chcecie wykorzystać wszystkie tytułowe cztery opcje, to musicie wyedytować plik Instal.dat i w wierszu CUSTOMIZE=0 wpisać w miejsce zera wartość 1, uaktywniającą te opcje w setupie). Osobiście testowałem zarówno VIA 4 in 1, jak i nowe detonatory oraz programik GeForce Tweak Utility i muszę przyznać, że teraz mój komp z Forsem DDR na pokładzie wyciąga ponad dwa i pół haka na 3D Marku 2001, bijąc rekord kolegi Zula;) Przynajmniej dopóki ten z zazdrości nie wsadził do swej machiny procka giga sto i trzeciego Forsiaka! ;)

GeForce Tweak Utility to naprawdę niezły programik, jednak ostrzegam lojalnie – nie dla lamerów. Nieumiejętne posługiwanie się takim narzędziem może spowodować poważną awarię „Windy", a nawet doprowadzić do spalenia chipa na karcie! Przeczytajcie uważnie załączone opisy (są po angielsku, ale temat będziemy kontynuować w naszym piśmie – już po polsku) i lepiej nie tykajcie się overclockingu, zwłaszcza jeśli nie potraficie zapewnić swej karcie odpowiedniego chłodzenia. W każdym razie my (wydawnictwo, redakcja i ja) nie bierzemy odpowiedzialności za ewentualne katastrofy, które możecie spowodować tym i innymi programami tweakującymi. Choć w rzeczywistości nie wygląda to tak groźnie, to jednak ostrzec Was przed tym wypada, a nawet należy.

Panie i Panowie, delektujcie się zarówno smakowitym daniem głównym naszego czerwcowego talerza – ARCANUM, jak i pysznymi zakąskami!

***Lord Hunter & Zulu Co.***
***cd@ssonline.com.pl***

### Co to jest PATCH?

*Patch, nazywany czasem „łatą", jest prostym programikiem, napisanym przez twórców gry, do której jest przeznaczony, usuwającym z tej gry tzw. bugi, czyli błędy, lub (znacznie rzadziej) w ograniczonym zakresie usprawniającym jej działanie. Patche na ogół oznaczone są numerem wersji określającym ich aktualność, gdyż czasem powstaje nawet kilka patchy do jednej gry. Aktualny patch zawsze posiada wyższy numer wersji, w odróżnieniu od patchy starszych. Uwaga! – patche działają tylko z tymi grami, do których są przeznaczone.*

### Co to jest TRAINER?

*Trainer to prosty programik cheatujący (dodający więcej pieniędzy, „żyć" itp.) grę, do której został napisany, poprzez wprowadzanie zmian w danych tej gry. Uwaga! – trainery działają tylko wtedy, gdy gra jest uruchomiona! Najlepiej najpierw uruchomić trainera, następnie grę, choć czasem bywa odwrotnie. Jeśli trainer ma opis, należy go przeczytać. W trainerze należy wybrać interesujące nas opcje (jeśli są) i wrócić do gry. Uwaga! – nie należy wyłączać trainera, zanim nie wyłączy się gry! Trzeba też pamiętać, że każdy trainer działa tylko z tą wersją gry, do której został napisany – to najczęstszy problem „niedziałających" trainerów.*

## SS CD 91 SPIS TREŚCI

**DEMO MIESIACA:**
***Arcanum:***
***of Steamworks***
***& Magick Obscura***

**DEMA:**
*F/A-18 Korea Gold*
*The Settlers 4*
*Off-Road Redneck Racing*
*Z: Steel Soldiers*
*Cossacks: European War*
*Micro Flight*
*Stronghold*

**SHAREWARE:**
*AVP*
*CPU Idle Pro*
*Detonatory 12.00*
*GameSpy Arcade*
*GeForce AntiAliasing*
*GeForce Tweak Utility*
*Go!Zilla*
*Internetowy Poszukiwacz 3*
*Mks demo*
*PS2 Rate*
*Reference Game Launcher*
*ShoWin*
*SiSoft Sandra 2001 Standard*
*Trojan Hunter*
*VIA 4 in 1*

**TRAINERY:**
*Air Command 3*
*Desperados*
*Economic War*
*Oil Tycoon*
*Resurrection*
*Stunt GP*
*Tribes 2*

**PATCHE**
*Age of Sail 2*
*Diablo 2*
*Heart of Winter*
*Kohan: Immortal Sovereigns*
*Majesty: The Northern Expansion*
*The Summoner*
*Tropico*

**Płyty z chipsetem KT266 firmy VIA są już dostępne na rynku w większych ilościach. MSI K7T266 Pro nie jest więc już jedyną oferowaną konstrukcją tego typu. Gigabyte wprowadził oto do sprzedaży układ o nazwie GA-7VTX, a Chaintech CT-7VJD2. Pierwszy układ ma trzy banki pamięci DDR, 5 slotów PCI, 1 AGP oraz jeden slot AMR. Dysponuje też zintegrowanym procesorem dźwięku Creative CT5880. Według producenta będzie miał dużą stabilność i niezłe możliwości overclockingu. Cena – 205 dolarów. Chaintech CT-7VJD2 ma dwa banki pamięci DDR oraz dwa obsługujące standardowe pamięci SDRAM. Konstrukcja została wyposażona w 4 sloty PCI, 1 AGP, 1 ACR oraz jeden CNR. Chaintech CT-7VJD2 kosztuje 145 dolców. Dla porównania, płyta MSI K7T266 Pro sprzedawana jest po 180 zielonych za sztukę.**

**Firma Creative powraca na rynek kart graficznych. Jej nowe karty oparte będą, a jakżeby inaczej, na wytworach nVidii. Oto cztery już zapowiedziane nowości:**

**– 3D Klaster GeForce2 MX200 AGP (32 MB 64-bit SDRAM) kosztować ma 99 dolarów, czyli tak samo jak wersja PCI tej karty (3D Klaster GeForce2 MX200 PCI 32 MB 64-bit SDRAM).**

**– 3D Blaster GeForce2 Pro (64 MB 128-bit DDR SDRAM) sprzedawany będzie po 199 dolarów za sztukę.**

**– 3D Blaster GeForce3 (64 MB 128 bit DDR SDRAM) ma być topowym modelem. Jego cena wyniesie 399 dolarów.**

**Na koniec warto dodać, że tak naprawdę producentem tych kart zostanie MSI, a Creative będzie je tylko sprzedawać pod swoim znanym logiem...**

**Już wkrótce firma Iwill chce wprowadzić do sprzedaży pierwsze na świecie dwuprocesorowe płyty główne obsługujące nowe procesory Intela – Xeony. Obie konstrukcje oparte będą na chipsecie i860. DX400-SN obsłuży do 4 GB RDRAM. Zostaniemy zmuszeni do wydania na nią ok. 1000 dolarów. Wersja DX400L będzie w stanie obsłużyć do 2 GB RDRAM, a jej cena wynosić ma ok. 800 zielonych. Nowy, oparty na rdzeniu Foster procesor Intela (młodszy brat Pentium 4) miał się pojawić już w ubiegłym miesiącu i zastąpić wysłużonego już Xeona, działającego na rdzeniu PIII. Nowy Xeon nie będzie się dużo różnił od standardowego Pentium 4, dlatego cena wersji 1,7 GHz wynosić będzie ok. 400 dolarów, czyli niewiele więcej niż P4 1,7 GHz. Na jesieni pojawi się za to Xeon z większym cache'em L2 i możliwością pracy w systemach nie tylko dwu – ale i kilkuprocesorowych. Jego cena będzie jednak już znacznie wyższa...**

**Prezentując potężne układy graficzne pokroju GeForce 3, nVidia nie zapomina jednak i o potrzebach mniej zamożnych graczy. Dla nich to właśnie tworzy następcę GeForce'a 2 MX. Jak na razie układ ten nosi oznaczenie kodowe NV17. Będzie on oparty na kości GeForce'a 3, a jego cena wynosić ma 150 dolarów! Dzięki tej karcie nVida chce upowszechnić technologie takie**

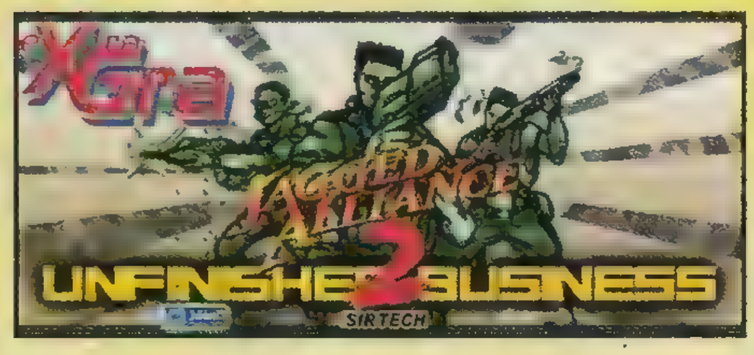
# POLSKI RYNEK

## CD Projekt

Chłopaki z CD Projektu odgrażają się, że w czerwcu wydadzą następujące pozycje: DIABLO 2: PAN ZNISZCZENIA (dysk dodatkowy) ● DIABLO 2 + dodatek [5xCD] ● JAGGED ALLIANCE 2,5: UNFINISHED BUSINESS ● BALDUR'S GATE 2: TRON BHAALA ● M&Ms: THE LOST FORMULAS ● ORIGINAL WAR ● JECKYLL & HYDE. Na dodatek w serii EXTRA KLASYKA (czyli wprawdzie stare, ale wciąż jare:) mają ukazać się: MDK1 ● DESCENT 3 [2xCD] ● WEHIKUŁ CZASU [2xCD] ● HELLBOY (o tej serii czytajcie więcej poniżej). Oczywiście, jak to zwykle w wypadku CD Projektu bywa i do czego wszyscy już chyba przywykliśmy, wszystkie te gry otrzymamy fajnie opracowane w naszym ojczystym, słowiańskim języku.

**Extra Gra – kolejne wydanie**

Zapewne od dawna wielu z Was zastanawiało się, czy ukaże się jeszcze kolejne wydanie Extra Gry czy też już może... nie? Jak już zapewne wiecie, szczęście ponownie się do nas uśmiechnęło i znany ten projekt znowu ożył! Przypomnijmy może, że jako pierwsza w tej serii ukazała się gra GIANTS: OBYWATEL KABUTO. Teraz (w ostatniej chwili przed zamknięciem tego numeru dotarła do nas ta informacja!) w kolejnym wydaniu Extra Gry zostanie umieszczona jeszcze jedna wspaniała pozycja: JAGGED ALLIAN-




CE 2,5: UNFINISHED BUSINESS! Naturalnie, gra ta będzie oferowana w całości po polsku i po tradycyjnie niskiej cenie (29,90 zł za dwie płytki CD – przyznacie chyba sami, że to niedużo). I w dodatku będzie to można kupić w każdym kiosku z gazetami!

## IM Group

W czerwcu IM Group planuje wypuszczenie na polski rynek takich oto tytułów (w nawiasach zakładana cena): AIRLINE TYCOON PL (79 zł) ● CITY TRADER 2001 PL (79 zł) ● COMMANDOS 2 PL ● ECONOMIC WAR 2001 (79 zł) ● EMPEROR: BATTLE FOR DUNE (119 zł) ● FORD RACING 2001 PL (79 zł) ● GOTO BRIDGE 2 PL (99 zł) ● HEROES CHRONICLES: MASTER OF THE ELEMENTS PL (79 zł) ● HEROES CHRONICLES: WARLORDS OF THE WASTELANDS PL (79 zł) ● LEGO DUPLO LEARNING PL (99 zł) ● LEGO ISLAND 2 PL (99 zł) ● PROJECT EDEN PL ● STAR PEACE 2001 PL (79 zł) ● STARTOPIA PL ● TV STAR 2001 PL (79 zł) ● TWOJE KRESKÓWKI: LUCKY LUKE PL (49 zł) ● TWOJE KRESKÓWKI: SMERFY PL (49 zł).

## Play It

Niestety, ten zespół nie popisał się i w tym miesiącu ma zamiar wydać tylko jeden tytuł. A będzie to gra ● ARCANUM, która kosztować ma 159 zł.

## LEM

Dzięki tej firmie w czerwcu będziemy mogli cieszyć się przede wszystkim grami z serii LUCAS CLASSIC LINE. A będą to: GRIM FANDANGO ● STAR WARS: JEDI KNIGHT MYSTERIES OF SITH ● STAR WARS: ROGUE SQUADRON ● STAR WARS: X-WING ALLIANCE ● STAR WARS: X-WING COLLECTORS SERIES ● THE COURSE OF MONKEY ISLAND. Podobno ma też ukazać się ● SUMMONER.

# NAJNOWSZE GRY:

## ACE OF ANGELS

Jak do tej pory rolę króla (choć niekoronowanego:) sieciowych potyczek obsadzają gry z gatunku RPG. Tytuły takie jak ULTIMA ONLINE, EVERQUEST czy DIABLO są znane każdemu graczowi i dla większości stanowią niekwestionowany synonim dobrej zabawy. Teraz firma Flying Rocks Entertainment ma zamiar zmienić ten skostniały już nieco stan rzeczy (czyli monopol

multiplayerowych RPG-ów), dając nam do ręki grę pod tytułem ACE OF ANGELS – wieloosobowy symulator kosmiczny w stylu WING COMMANDERA. Do wyboru będzie tam kilkadziesiąt myśliwców (na razie testowanych jest 14). Każdy z nich charakteryzować się ma dość klasycznymi współczynnikami, takimi jak zwrotność, prędkość itp. A przestrzeń kosmiczną, po której będziemy latać, wypełnią różnego rodzaju przeszkadzajki – w stylu pól asteroid czy opuszczonych stacji orbitalnych, o które z łatwością będzie można rozbić swoją maszynę (ale i schować się w razie potrzeby – z tym że to opcja tylko dla dobrych pilotów:) Programiści z Flying Rock zrobili mały ukłon w stronę praw fizyki:), implementując w swoim enginie szereg realistycznych efektów – na przykład nagła zmiana kierunku lotu będzie wymagała trochę czasu i naprawdę mocnych silników. ACE OF ANGELS może być ciekawą grą, choć

jak na razie nie widać, by miała oferować to „coś", dzięki czemu produkt z branży komputerowej rozrywki może osiągnąć pierwsze miejsca na listach przebojów.

## AQUANOX

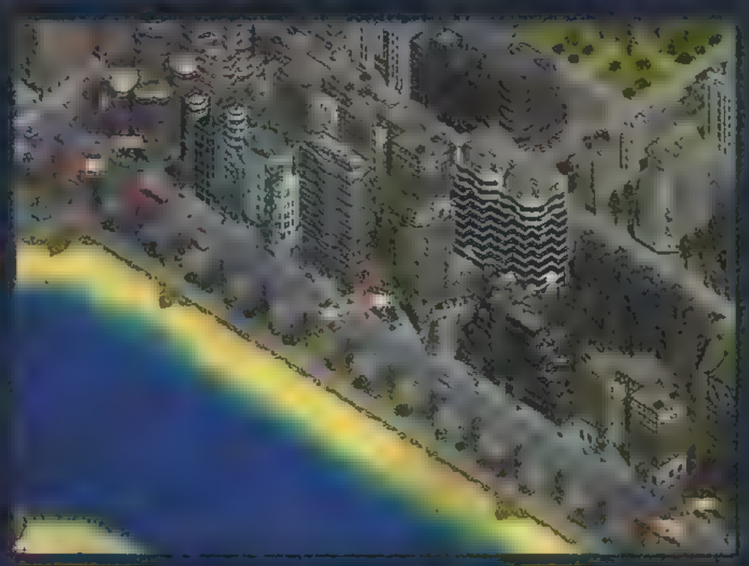
Tak zatytułowana kontynuacja ARCHIMEDEAN DYNASTY rozpoczyna się pięć lat po wypadkach przedstawionych w pierwszej części tej gry. Naszym głównym bohaterem nadal pozostaje Emerald „Deadeye" Flint – najemnik i poszukiwacz przygód. Podobnie jak w AD, tak i w AQUANOX większość czasu spędzimy głęboko pod wodą –

# TRAFFIC GIANT GOLD

## ZARZĄDZANIE FIRMĄ KOMUNIKACYJNĄ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

## WKRÓTCE W SPRZEDAŻY W PRZYSTĘPNEJ CENIE !



*Czy stałeś godzinami w korkach ulicznych? Czy narzekałeś na ceny biletów? Czy czekałeś na przystanku na tramwaj w nieskończoność? Chyba wszyscy to znamy. Jednak teraz możesz przejąć sprawy w swoje ręce! W Traffic Giant Gold stajesz się właścicielem firmy komunikacyjnej. Celem gry jest rozwój Twojej firmy i zdobycie przewagi nad konkurencyjnymi przedsiębiorstwami. Przygotuj się na bezwzględną rywalizację.*

*Możliwość rozgrywki w trybie kampanii lub w pojedynczych misjach • ogromny wybór map największych, europejskich metropolii oraz dodatkowe misje zawierające mapy najsłynniejszych miast Ameryki • realistyczna grafika w wysokiej rozdzielczości, nawet do 1280 x 1024 wraz z opcją trzykrotnego zbliżenia mapy • ponad 500 różnorodnych budynków • duży wybór środków transportu, począwszy od małych autobusów a na kolei miejskiej kończąc • zmienna populacja, dzięki której miasto tętni życiem i wymaga dostosowywania i modernizacji sieci komunikacyjnej • wysoki stopień inteligencji komputerowych przeciwników • możliwość gry w trybie wieloosobowym poprzez sieć lokalną i internet.*

JoWooD

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

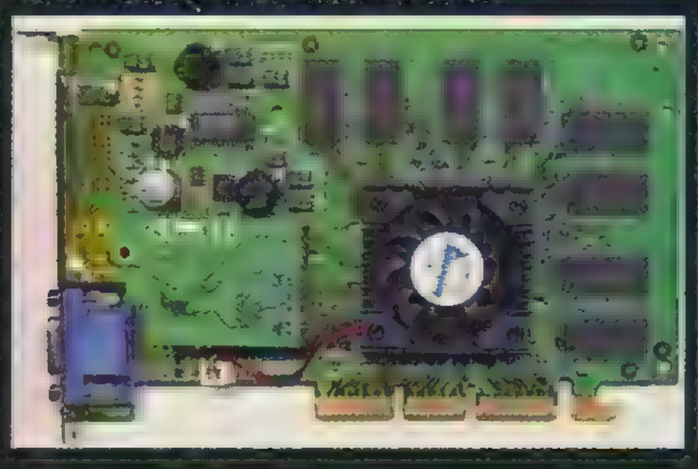
Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

Patronat medialny
INTERIA.PL
www.interia.pl

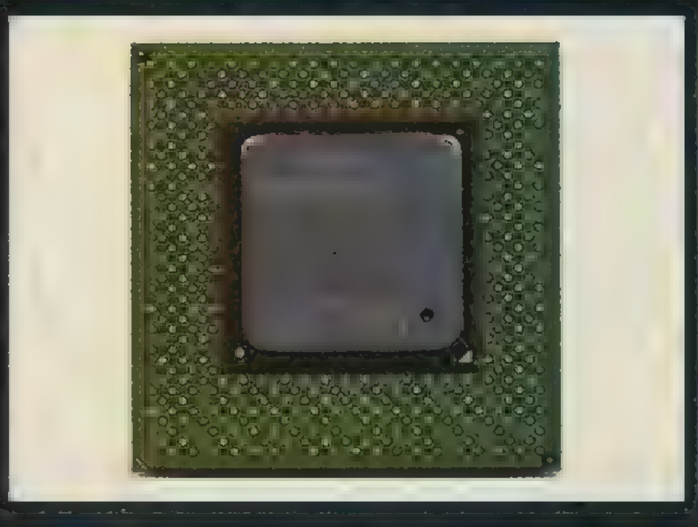
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18;Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 JoWood Productions SoftwareAG, Wszelkie prawa zastrzeżone.

**jak nFiniteFX. Jesienią możemy się więc spodziewać pierwszych kart pokroju GeForce 3 MX, które będą obsługiwały zarówno pamięci SRAM, jak i wydajniejsze DDR SDRAM.**



**Intel rozpoczął bardzo agresywną promocję swego najnowszego procesora Pentium 4. Jednym z pierwszych posunięć Chipzilli były bardzo duże obniżki cen tego układu. Zbiegły się one w czasie z wprowadzeniem na rynek 1,7-GHz wersji P4. Pentium 1,5 GHz kosztuje teraz 256 dolarów (dla porównania, przed obniżką było to 519 zielonych!). Za 1,4 GHz zapłacić teraz trzeba 193 dolarów – tyle samo, ile za najsłabszą wersję P4, czyli 1,3 GHz. W ciągu kilku najbliższych tygodni ten ostatni procek ma w ogóle zniknąć z półek sklepowych! Nie trzeba było długo czekać na reakcje rynku na tak znaczne obniżki. Popyt na procesory P4 na Zachodzie okazał się tak duży, iż niektóre sklepy już nie mają tego towaru na stanie i czekają na dostawy... Oprócz tego, Intel zapowiedział, że ceny płyt głównych obsługujących Pentium 4 spadną w niedługim czasie o 20–30%. Widać więc wyraźnie, że firma ta bardzo chce, by P4 stał się procesorem nie tylko dla bogaczy...**



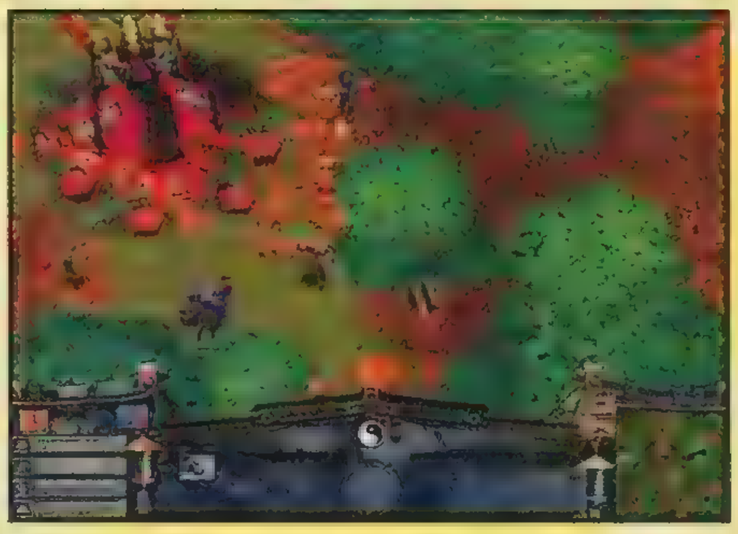
**W odpowiedzi na znaczne obniżki cen procesorów Intela, także AMD zdecydował się na drastyczne cięcia. Zobaczcie, jak przedstawiają się ceny procesorów Athlon i Duron po obniżce: Athlon 1,33 GHz (266 MHz FSB) kosztuje 253 dolarów, Athlon 1,13 GHz (266 MHz FSB) – 219 dolarów, Athlon 1,2 GHz (266 MHz FSB) – 197 dolarów, Athlon 1 GHz (266 MHz FSB) – 176 dolarów, Athlon 1,3 GHz (200 MHz FSB) – 230 dolarów, Athlon 1,2 GHz (200 MHz FSB) – 199 dolarów, Athlon 1,1 GHz (200 MHz FSB) – 179 dolarów, Athlon 1 GHz (200 MHz FSB) – 160 dolarów, Athlon 950 MHz (200 MHz FSB) – 149 dolarów, Athlon 900 MHz (200 MHz FSB) – 140 dolarów, Duron 900 MHz – 115 dolarów, Duron 850 MHz – 99 dolarów, Duron 800 MHz – 81 dolarów. Warte zaznaczenia jest, że od tych oficjalnych cen mogą być**

w rejonach, do których światło bardzo rzadko dociera. Ano właśnie, światło – dociera może rzadko, ale za to jakie piękne efekty wtedy wywołuje! Spójrzcie tylko na screeny – refleksy na powierzchni wody, promienie przechodzące w jej głąb w kierunku ciemnego dna – po prostu czysta poezja! Fabuła ma być nieco bardziej zakręcona niż w AD. Oto jej zarys. Jest rok 2666, powierzchnia Ziemi nie nadaje się już do zamieszkania (niech żyje folia i inne opakowania jednorazowe! – przyp. red.). Dlatego pod wodą powstały miasta,

a ludzie, by przeżyć zgotowaną przez siebie katastrofę, przenieśli się hurmem w głąb oceanów. Okres, w którym rozgrywa się akcja AQUANOX, nie należy do spokojnych – w Neopolis, stolicy Federacji Atlantyckiej nasilają się lokalne zamieszki, w dodatku naukowcom nie powiódł się ich tajemniczy eksperyment i teraz wszyscy są zagrożeni. Na domiar złego, organizacja Crawler – zbierani- na różnych bandytów i piratów – zamierza ograbić mieszkańców Neopolis z ich dobytku. Twoim zadaniem będzie oczywiście opanowanie sytuacji i doprowadzenie do trwałego pokoju.

## BATTLE REALMS

Ma to być RTS, ale z ambicjami. Przede wszystkim, wybór jednostek ma tu być o wiele większy, niż oferują to klasyczni przedstawiciele tego gatunku. Po drugie, każdy oddział ma mieć mnóstwo zdolności specjalnych, dzięki którym



rozgrywka zostanie bardziej urozmaicona. BATTLE REALMS wykorzysta całkiem przyjemny engine 3D. Z udostępnionych screenów wynika, że może to wyglądać całkiem ładnie. W grze do wyboru będą cztery klany. Pierwsze dwa (Węża i Smoka) inspirowane są mitologią azjatycką. Klan Lotosu składa się głównie z istot nieumar-

## MS FLIGHT SIMULATOR 2002: PROFESSIONAL EDITION

Nikomu chyba nie trzeba reklamować produktów Microsoftu z serii FLIGHT SIMULATOR. Są to jedne z najlepszych symulatorów już od długich lat. Engine FS 2002 bazować będzie na tym z FS 2, choć wiele elementów zostanie zmodyfikowanych i poprawionych. Na przykład, w momencie gdy koła dotykają ziemi, pojawia się obłoczek dymu. FS 2002 powinien też chodzić znaczenie bardziej płynnie niż jego poprzednik, a to ze względu na usprawnienie algorytmów obliczających położenie modeli 3D. Duży nacisk programiści położyli na realistyczny wygląd terenu, zwykle stanowiący piętę achillesową symulatorów. Gdy zniżymy lot, naszym oczom ukażą się niezwykle pieczołowicie wyrenderowane domki, fabryki, sklepy i inne obiekty. Również lasy wyglądać mają znacznie lepiej niż dotychczas. Znając dotychczasowe osiągnięcia teamów firmowanych przez Microsoft, wydaje się, że w pełni można zaufać ich zapewnieniom. Samoloty, scenariusze i fragmenty terenu, wykonane za pomocą narzędzi dołączonych do FS 98 i FS 2000, będą pasować również do FS 2002. Przestrzeń powietrzna wokół gracza ma być bardziej zatłoczona niż w poprzednich częściach – trzeba więc będzie zwracać baczniejszą uwagę na to, co się dzieje za oknami, oraz na to, co mówią kontrolerzy ruchu. Polatać będzie można między innymi takimi maszynami jak Boeing 747–400, Jumbo i Cessna 172S Skyhawk. Przewidziano możliwość grania w sieci lokalnej bądź przez Internet. Interesującą a nową opcją jest latanie pod okiem instruktora, który może zmieniać warunki pogodowe lub symulować uszkodzenia niektórych podsystemów samolotu. FS 2002 będzie zdecydowanie najbardziej rozbudowanym symulatorem lotniczym aż do czasu... następnej części serii FLIGH SIMULATORA!

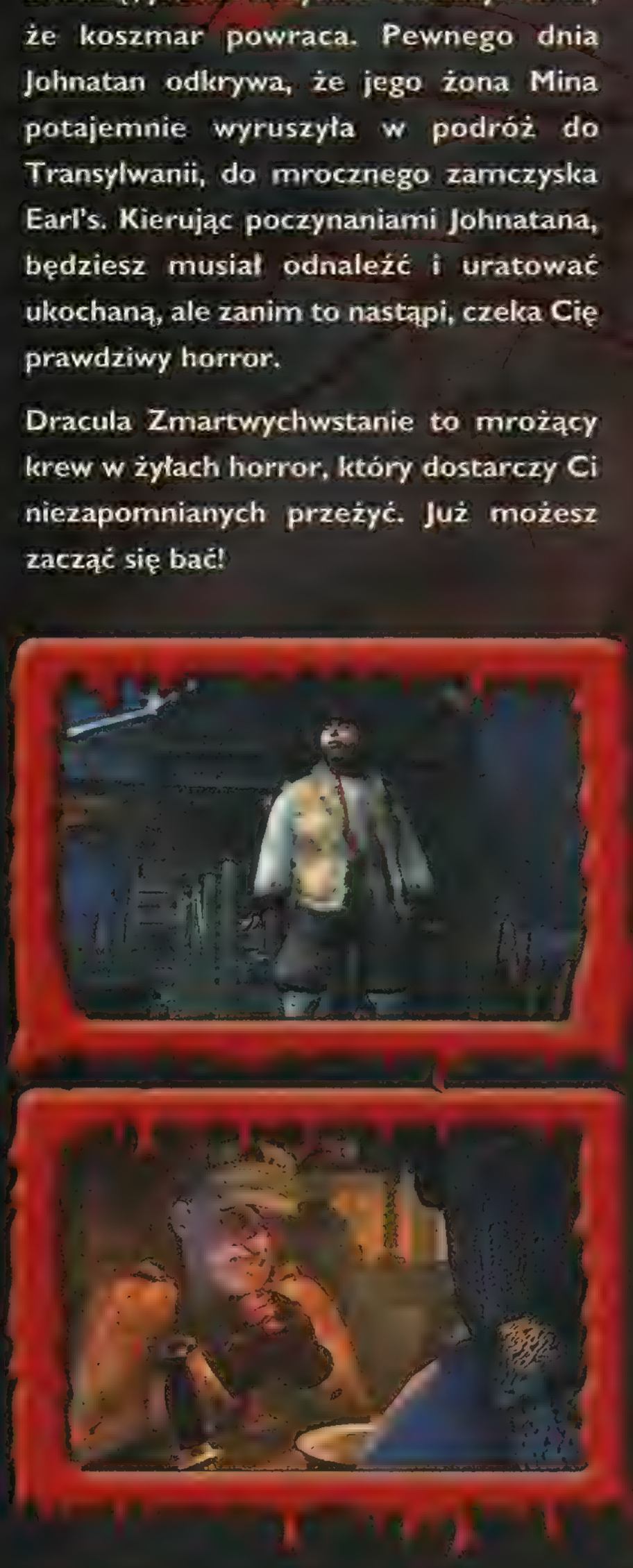
# JUŻ W SPRZEDAŻY!

# DRACULA

## ZMARTWYCHWSTANIE

Londyn 1904, minęło siedem lat od chwili, gdy Johnatan Harker pokonał hrabiego Draculę, jednak wszystko wskazuje na to, że koszmar powraca. Pewnego dnia Johnatan odkrywa, że jego żona Mina potajemnie wyruszyła w podróż do Transylwanii, do mrocznego zamczyska Earl's. Kierując poczynaniami Johnatana, będziesz musiał odnaleźć i uratować ukochaną, ale zanim to nastąpi, czeka Cię prawdziwy horror.

Dracula Zmartwychwstanie to mrożący krew w żyłach horror, który dostarczy Ci niezapomnianych przeżyć. Już możesz zacząć się bać!



PL

79.90 ZŁOTYCH

2CD

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA! ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

© 1999 Wanadoo Edition/Canal+ Multimedia. Współprodukcja WanadooEdition/Canal+ Multimedia. Produkcja Wanadoo Edition. Powielanie i kopiowanie bez zgody producenta zabronione.

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa, ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa, ul. Perska 2, tel. (0-22) 654 23 65; Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

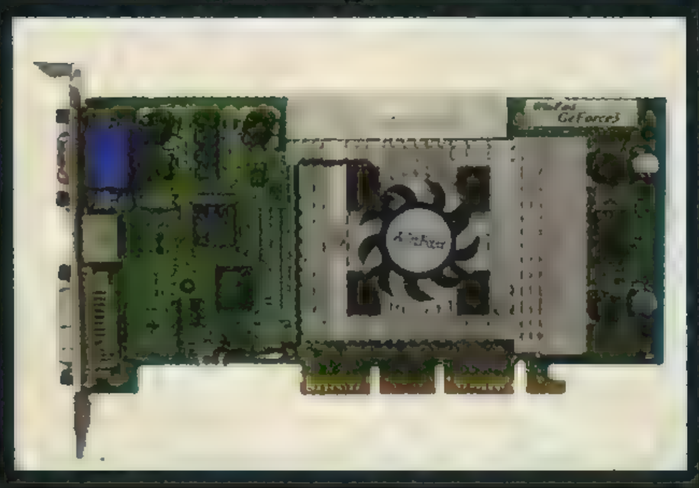
**mniejsze lub większe odstępstwa. Nie zdziwcie się więc, jak zobaczycie gdzieś procek, który po przeliczeniu będzie kosztował znacznie mniej niż tu podaliśmy. Dla przykładu, cena topowego modelu Athlona wynosi w niektórych zachodnich sklepach nie 250, ale ok. 200 dolarów, co świadczy, że oficjalne ceny AMD i ceny dystrybutorów nie mają ze sobą za wiele wspólnego... Dziwna to sytuacja, ale jakże dla nas, klientów, korzystna!**

**W połowie ubiegłego miesiąca do sprzedaży trafić miał Athlon 1400 MHz, będący ostatnim procesorem opartym na rdzeniu Thunderbird. Gdzieś w połowie roku pojawić się ma długo wyczekiwany następca obecnego na rynku Athlona. Palomino wystartować ma z zegarem 1,5 GHz lub nawet wyższym. Jednak wersja serwerowa i mobilna tego układu ma ujrzeć światło dzienne jeszcze w tym kwartale.**

**Pod koniec roku VIA zaprezentuje nowy, wydajniejszy procesor, całkowicie różny od Ezry, czyli układu opartego na rdzeniu Samuel 2. Wytwarzany ma on być w technologii 0,13 mikrona i pasować do intelowskiego Socketu 370. Jego zegar powinien osiągnąć 1,2 GHz, a rozmiar pamięci cache L2 to 256 kB. Zapowiadana jest obsługa instrukcji SSE Intela (niestety, nie SSE2) zamiast 3DNOW! AMD. Układ prezentować ma wysoką wydajność multimedialną, cokolwiek miałoby to oznaczać... Ciekawe, czy oferta firmy VIA da radę konkurować nie tylko z Duronami i Celeronami, ale także bardziej wydajnymi procesorami, takimi jak PIII czy Athlon?**

**Pomimo braku intelowskiej licencji VIA intensywnie pracuje nad dwoma chipsetami obsługującymi Pentium 4 i pamięci DDR SDRAM. P4X266 (dotychczas znany jako PX266) współpracować będzie z pamięciami PC2100 DDR SDRAM. P4M266 zaś będzie dysponował zintegrowanym procesorem graficznym S3 Savage4. Chispet P4M266 obsługiwać będzie pamięci SDRAM. Pomimo tego, że P4X266 jest już praktycznie gotowy, na jego premierę będziemy musieli zapewne jeszcze długo poczekać, ponieważ Intelowi nie śpieszy się z daniem licencji firmie VIA... Czyżby tak bardzo bał się konkurencji ze strony układów VIA?!?**

**Wraz z premierą GeForce'a 3 nVidia uśmierciła GeForce'a 2 Ultra. Firma wyjaśnia, że teraz niepotrzebna jest już taka topowa karta. Prawda jest jednak zapewne bardziej prozaiczna... Oto w pierwszych testach GeFor-**



łych, klimatem zaś przypomina nieco realia starożytnego Egiptu. Wreszcie klan Wilka to grupa byłych górników, którzy postanowili się przekwalifikować i zamienić kilofy na broń sieczną. Podobnie jak w wielu innych RTS–ach, na początku będziesz kierował przed wszystkim robotnikami – wysyłając ich na zbiory różnych surowców i do stawiania nowych budynków. W miarę upływu czasu, oczywiście, robotnicy będą się mnożyć (choć stopniowo coraz wolniej – im ich więcej, tym mniejszy przyrost). Najważniejsze są jednak, rzecz jasna, jednostki wojskowe, bo to dzięki nim będziesz mógł dobrać się do skóry przeciwnikom i przechylić szalę sukcesu na swoją korzyść.

## RAILS ACROSS AMERICA

W tej grze, podobnie jak w słynnym RAILROAD TYCOONIE, Twoim zadaniem jest rozbudowywanie sieci kolejowej. O ile jednak w RRT chodziło głównie o to, by się wzbogacić, o tyle w RAILS

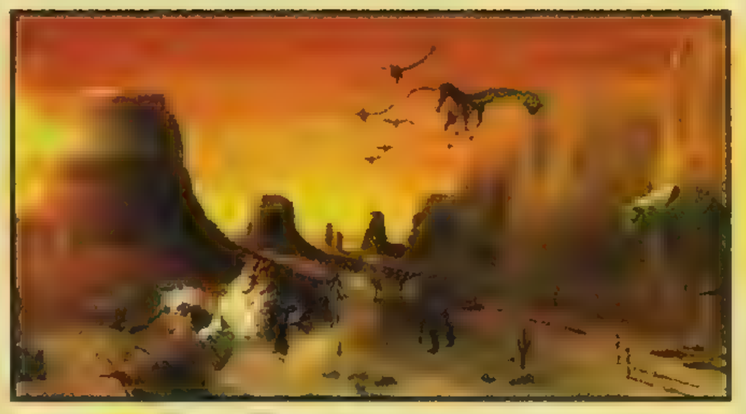
ACROSS AMERICA liczy się raczej to, kto w danym regionie zdobędzie większą popularność, troszcząc się o mieszkańców i ich potrzeby. Sama gra rozwija się raczej podobnie jak w RRT – musisz wybierać optymalne trasy, dbać, by pociągi jeździły pełne, w razie potrzeby poprowadzić drugą nitkę torów. Również w sprawach finansowych widać duże podobieństwa pomiędzy obydwiema grami – w RAA można brać pożyczki na określony procent, ewentualnie pozbyć się najmniej potrzebnego sprzętu lub akcji. Przy odrobinie szczęścia możesz też wydębić pieniądze od rządu – jeżeli tylko uda Ci się przekonać urzędasów, że linia jest w danym miejscu potrzebna. W razie konieczności ogłaszasz bankructwo – przez trzy lata musisz wtedy odzyskiwać zaufanie inwestorów i zawartość portfela, ale za to państwo płaci za Twoje linie. RAA nie oferuje co prawda zbyt wyrafinowanej oprawy graficznej, jednak dla amatorów kolejek będzie zapewne atrakcyjna.

## RTS 3

W dobie niekończących się klonów znanych strategii czasu rzeczywistego trzeba mieć nie lada tupet, żeby nazwać swój produkt RTS 3. Jednak, biorąc pod uwagę, iż nad tą grą pracują ludzie, dzięki którym mamy AGE OF EMPIRES, ich wiara w siebie może być bardzo uzasadniona. Wracając zaś do tytułu, niewykluczone, że ulegnie on jeszcze zmianie, gdyż gra przewidywana jest dopiero na początku roku 2002. Będzie to, jak nietrudno się domyślić, RTS. Tym razem osadzony w mitologii, głównie greckiej. Do wyboru masz jedną ze starożytnych kultur. Dowodzisz jednostkami i bohaterami, zaś zachowywać się musisz tak, by zdobyć sobie łaskawość boga wyznawanego przez Twoich ziomków. Zabawę urozmaicać będą różne nieoczekiwane zdarzenia (częściowo losowe), jak spotkania z bestiami rodem z mitologii greckiej, a nawet interwencje bogów we własnej osobie. RTS 3 korzystać będzie z autorskiego engine'u BANG!, który zresztą cały czas jest ulepszany. Jak widać na screenach, grafika prezentuje się absolutnie rewelacyjnie. Gra ma oferować mnóstwo nowych pomysłów i rozwiązań, dzięki czemu ma szansę wnieść powiew świeżości do mocno skostniałego światka RTS–ów. Oczywiście, oprócz starć ze stworami i dalekich wypraw czeka Cię również zarządzanie zasobami wybranej cywilizacji oraz dbanie o jej prawidłowy i niczym nie zakłócony rozwój.

## SIGMA: THE ADVENTURES OF REX CHANCE

Pomysł niby prosty, a jednak w pewien sposób nowatorski. Światu zagraża szalony, zły człowiek. Ty natomiast jesteś dobrym bohaterem. Potrafisz rozmawiać ze zwierzętami, a nawet dowodzisz całą armią z nich złożoną. Co więcej, możesz krzyżować je ze sobą i uzyskiwać dzięki temu coraz silniejsze i bardziej efektywne hybrydy. Z grubsza biorąc, na tym właśnie polega SIGMA. Na początku do dyspozycji masz około 50 gatunków. Potem, w miarę potrzeb, możesz stworzyć prawie nieograniczoną liczbę mutantów własnego pomysłu. Ponieważ występujące w grze zwierzęta są wzorowane na tych z naszej biosfery, łatwo się zorientować, co z czym warto pomieszać



# Nowy styl nowe możliwości

## muzyka...

## filmy...

## ...multimedia!

**TWÓJ ULUBIONY SKLEP INTERNETOWY**

VIVID.PL SA

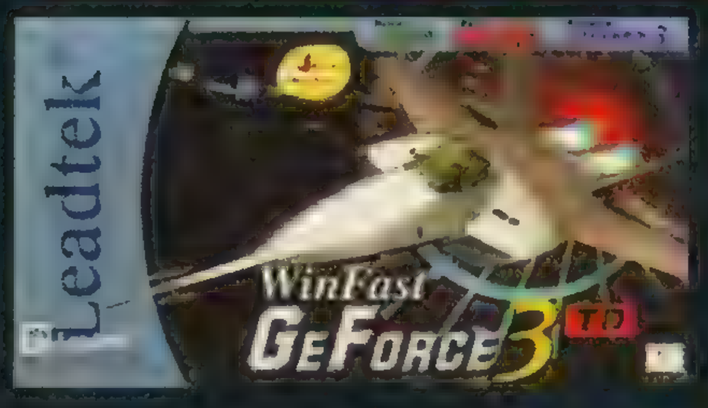
VIVID MULTI MEDIA

- n@jb@rdziej dyn@miczny...
- otw@rty na e-klientów...
- @tr@kcyjn@ i nowoczesn@ prezent@cj@ tow@rów...
- t@ni i przyj@zny sposób n@ z@kupy...
- Promocj@ - wysyłk@ gr@tis!

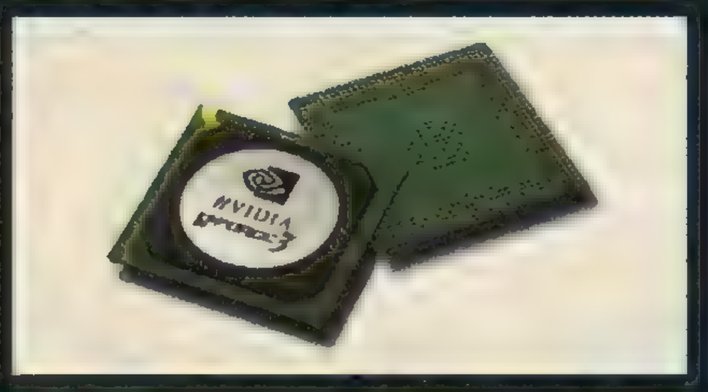
VIVID.PL SA

www.vivid.pl

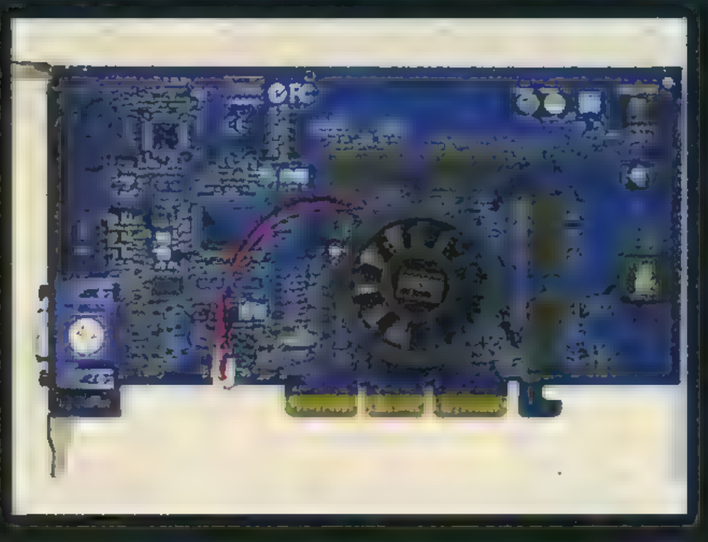
**VIVID.PL S.A.** ul. Tapicerska 17a, 02-168 Warszawa, tel. (022) 868 63 94, fax (022) 868 63 95, e-mail: kontakt@vivid.pl http://www.vivid.pl




**ce 3 nierzadko okazuje się wolniejszy od Ultry i reklamowana nowa potęga graficzna detronizowana jest przez swego starszego brata. Oczywiście, jest to sytuacja chwilowa i gdy zaczną się pojawiać produkty przystosowane do potężnych możliwości GeForce'a 3 oraz dopracowane sterowniki, ulegnie to zmianie. Karty GeForce 2 Ultra będą więc wyprzedawane po 299 dolarów za sztukę. Dla porównania, GeForce 2 MX 32 MB kosztuje 99 dolców, GeForce 2 MX 400 64 MB – 129 dolarów, GeForce 2 Pro 64 MB – 199 dolarów, a GeForce 3 64 MB – dolarów 399.**



**Nasz graficzny monopolista, czyli firma nVidia, zaczyna sobie coraz śmielej poczynać. Nowy chip graficzny STM KYRO II, pomimo tego, że jest tani i bardzo wydajny, nie będzie masowo sprzedawany. A wszystko przez nVidię. Nie chce ona wpuścić na rynek układu, który mógłby zagrozić pozycji GeForce'a 2. Polityka, polegająca na „delikatnym" zniechęcaniu producentów kart graficznych do układu Kyro II, jest na tyle skuteczna, że jak na razie takie karty będzie sprzedawał tylko Hercules. Swoją drogą, jest to duża szansa dla tej firmy na zmonopolizowanie rynku kart graficznych opartych na Kyro II.**

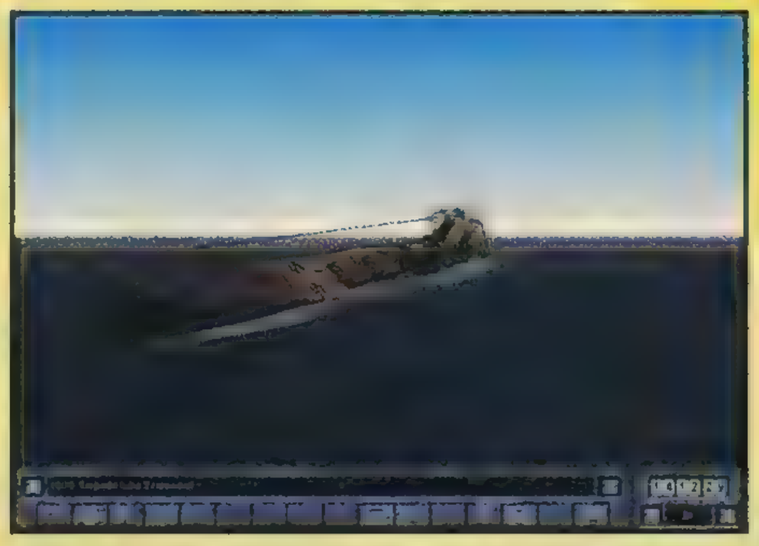


**Na III kwartał tego roku Intel zapowiedział procesor Tualatin, czyli Pentium III wytwarzany w technologii 0,13 mikrona. Mieć on będzie 256 kB cache'u L2. Wbrew wcześniejszym zapowiedziom pojawią się, niestety, tylko dwie wersje tego układu: 1,13 GHz oraz 1,2 GHz. Cena także nie będzie zachęcająca – mówi się, że będzie ona nawet o 100 dolarów wyższa od tej najtańszego Pentium 4! Wynika to z polityki Intela, dla którego P4 jest teraz najważniejszym układem.**

– np. latający olbrzymi lew z zębami jadowymi na pewno znakomicie się sprawdzi. Żeby było jeszcze dziwniej, gra ma mocno surrealistyczny design, przypomina nieco „Wyspę dr. Moreau". Psychodeliczne kolory i zwariowane pomysły – to z pewnością coś innego od zwykłych, marnych RTS–ów, w których uwalniamy setną z rzędu planetę spod władzy złej korporacji. SIGMA może się poszczycić całkiem ładną oprawą graficzną – cały świat jest w pełni trójwymiarowy i bardzo ładnie wyrenderowany.

## SILENT HUNTER 2

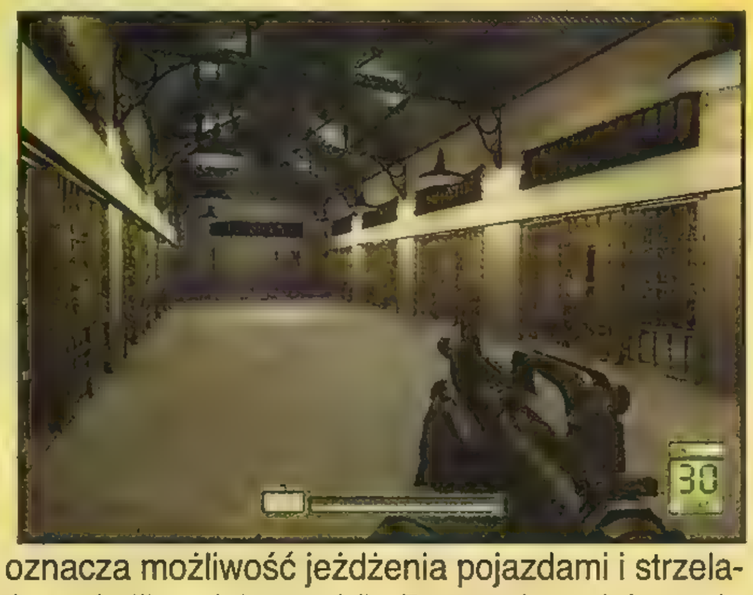
W tym niesamowicie realistycznym symulatorze okrętu podwodnego masz możliwość kierowania dosłownie wszystkim: od steru, poprzez wyrzutnie torped, aż po najdrobniejsze zaworki w siłowni. Całe szczęście, przewidziano opcje ułatwiające życie – takie dla osób, które wolą sterować okrętem z kapitańskiego mostka, a całą resztę pozostawić załodze. Programiści mają podobno zamiar zrobić dynamicznie zmieniający się poziom SI, tak by dopasowywała się ona do Twojego poziomu. W ten sposób, gdy opuścisz stanowisko, by udać się na inne, będzie ono obsługiwane z kunsztem porównywalnym do... Twojego własnego:) Rozbudowane opcje sieciowe pozwolą zaś albo zmierzyć się z kolegą, albo razem z nim zapolować na statki kierowane przez komputer. To pierwsze jest nieco dziwne –



wszak w czasie II wojny światowej raczej nie dochodziło do starć pomiędzy okrętami podwodnymi. Ale w końcu, jak ktoś bardzo chce, to czemu nie... Gra oferować będzie uporządkowaną kampanię, jak również szereg scenariuszy oraz losowy generator misji. Kampania, niestety, nie będzie dynamiczna i składać się ma ze scenariuszy ułożonych w z góry przewidzianej kolejności. Niedługo ma się też ukazać druga gra tego samego

teamu, DESTROYER COMMAND, stanowiąca dodatek do SS2 – wtedy oprócz wcześniej wymienionych rozrywek będziesz miał możliwość zmierzenia się swym okrętem podwodnym z wrogim niszczycielem. Brzmi to wszystko dość ciekawie, lecz jaka w rzeczywistości będzie to gra, przekonamy się dopiero, jak zostanie wydana...

## SOLDIER OF FORTUNE 2



Tratata... Seria w lewo, seria w prawo, seria za siebie. Dwa kroki w przód i powtórka. Tak przeciwnik FPP mógłby podsumować grę SOLDIER OF FORTUNE, w której Twoim zadaniem było likwidowanie przeciwników w trybie ekspresowym (pomijając fabułę i wszelkie szczytne cele, które naszemu najemnikowi jakoby przyświecały). Ponieważ jednak przeciwnicy FPP do licznych nie należą, zapewne większość z Was ucieszy się na wieść, że szykuje się druga część SOF. Wykorzystywać ona będzie engine QUAKE'A 3: TEAM ARENA, co oznacza możliwość jeżdżenia pojazdami i strzelania ze stacjonarnych karabinów maszynowych dużego kalibru (oh, yeah!). Ponownie wcielasz się w rolę Johna Mullinsa. Czeka Cię mnóstwo bardzo zróżnicowanych misji, w tym wyjazdy do Kolumbii, Hong Kongu, a nawet na Kamczatkę (to tam gdzie psy d...). Po SOF2 nie należy raczej spodziewać się oryginalności czy zadziwiającej fabuły, ale na pewno zadowolony będzie każdy, kto akurat ma ochotę obrzucić bliźnich ołowiem. Biorąc pod uwagę niedawne matury i związany z nimi stres, myślę, że gra może się cieszyć sporym powodzeniem ;)

***Przygotował: Frogger***

# MAGIC The Gathering®

## ... CZAS ROZPOCZĄĆ BITWĘ UMYSŁÓW...

**Zestaw wprowadzający zawiera:**
**2 talie po 30 kart oraz 112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim**

## Pytaj w Salonach

EMPiK in medio RELAY

## oraz w księgarniach i sklepach branżowych

Sprzedaż wysyłkowa: (0-22) 846-27-59; e-mail: isa@isa.pl

**Zapraszamy do odwiedzenia www.isa.pl**

Loga MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc.
© 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

## W PRZYGOTOWANIU

Ten dodatek zamyka całą sagę. Dla fanów to zła wiadomość, ale moim zdaniem autorzy wybrali odpowiedni moment. Obie części gry były ogromnymi przebojami i wytyczyły już nowe standardy. Czas ustąpić innym. A co Interplay szykuje nam na pożegnanie?

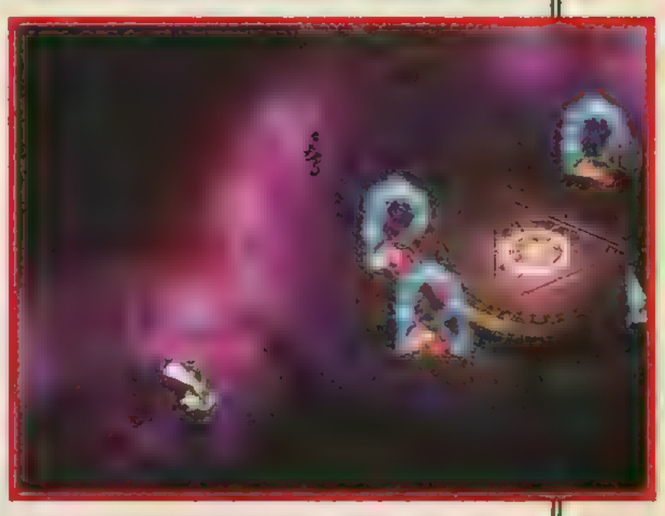
Jako dziecko Bhaala jesteś jedną ze stron w wojnie, która pustoszy Bhaal Spawn. Tajemnica Twojego mrocznego spadku zostanie wreszcie wyjaśniona, zaś ukryte moce uwolnione. Finałowa bitwa rozegra się w Tethyr – mieście na południe od Amn. Rozpoczynamy tuż po wydarzeniach z BG2.

# BALDUR'S GATE 2
# THRONE OF BAAL

Królowa Ellesima nakłania naszego bohatera do wizyty w świętym gaju, co okaże się początkiem kolejnej wędrówki. Tyle autorzy o fabule.

Najciekawsze mają być pustkowia, które przyjdzie tu przemierzyć, np. olbrzymi loch Watcher's Keep – jedna z dwóch części świata, w którym toczyć się będzie akcja gry. Zetkniemy się tam ze starożytną egzystencją, której moc ma być przeogromna.

Sekcja druga to nowa, czekająca na eksplorację mapa – z masą przedmiotów. Mają też być nowe czary (Wish oraz Bigby's Hand Spells – jeśli jesteśmy na min. 40. poziomie, z 8–mln doświadczeniem), postacie (m.in. Wild Mage) i potworki: Solars, Planetars, Purple Dragons, Magic Golems, Blue Dragons, Hive Mothers, Red Abishai, Fire Giants. A dalej: nowe umiejętności wojowników, śmiertelne pułapki złodziei i zaklęcia kleryków.



Pragnę uspokoić tych, co nie ukończyli SHADOWS OF AMN. Będziecie mogli zagrać w każdej chwili, nie tracąc save'ów z BG2. Ponadto dostępne będą wszystkie drużyny i postacie z poprzedniej części gry. Innymi słowy, importowanie starych bohaterów jest nawet nie tyle możliwe, co wskazane – wystarczy tylko przegrać do katalogu z BG2:TOB odpowiedni plik.

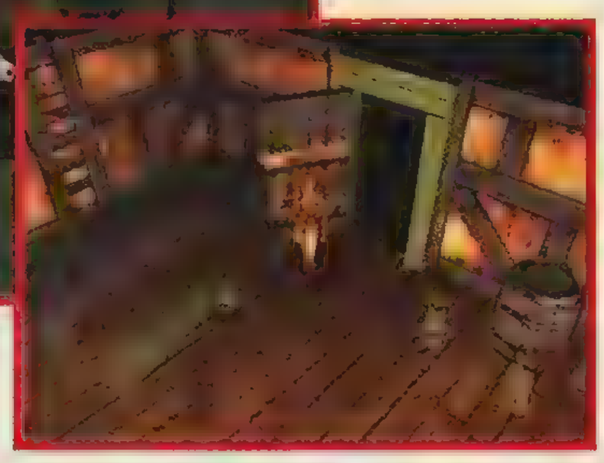
Ulubiony sprzęt także nie przepadnie i będzie można z niego skorzystać w każdej chwili. Co więcej, istnieje możliwość upgrade'owania go (m.in. Flail of Ages)! Następna sprawa to poziom doświadczenia. Jak zapowiadają programiści, przeciętny gracz powinien dobić do 5 milionów, zaś maksimum to 8. Przechodzenie gry zajmie nam około 40–50 godzin.

Jeśli wszystkie te plany zostaną zrealizowane, otrzymamy całkiem sporo nowości (biorąc pod uwagę, że mamy do czynienia tylko z dodatkiem). Mam nadzieję, że przy tym wszystkim Interplay nie zapomni też o poprawieniu starych błędów (ruchy postaci). Wymagania sprzętowe THRONE OF BHAAL są identyczne do tych z SHADOWS OF AMN. Na pewno ucieszy to wiele osób. Pożegnanie z WROTAMI BALDURA zapowiada się więc nader ciekawie, choć (chyba) bez większych rewelacji.

**Campari**
**Interplay**

© INTERPLAY

# NEVERWINTER NIGHTS



Jeżeli wciąż odczuwasz potrzebę pogrania swoją postacią z BALDUR'S GATE, mamy dobre nowiny – możesz ją przenieść do NEVERWINTER NIGHTS, kolejnej gry ze świata Forgotten Realms! Jednak w odróżnieniu od BG ta ma mieć w pełni trójwymiarowy engine. Grafika prezentuje się rewelacyjnie, miejmy nadzieję, iż chodzić będzie też na słabszych konfiguracjach. Świat przedstawiony wygląda bardzo realistycznie – spece od tekstur wykonali tu naprawdę kawał dobrej roboty. Przewidywanych jest około stu typów budynków (także miasta), również inne elementy terenu są mocno zróżnicowane. Otrzymamy mnóstwo efektów: kolorowy light sourcing, odbicia na gładkich powierzchniach, rozmycie broni podczas wyprowadzania ciosu itp. Jeżeli w BG brakowało Ci ruchomej kamery, teraz będziesz mógł zaspokoić tę zachciankę.

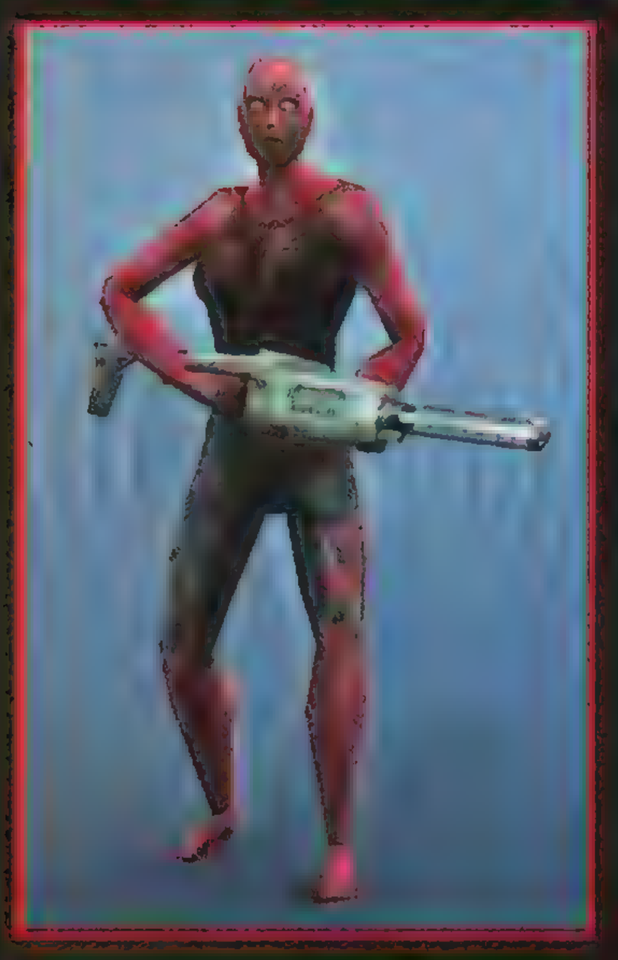
Grać będzie można zarówno singla, jak i w trybie wieloosobowym (na razie do 64 graczy na serwerze). Fabuła ma się składać z około 25 tzw. modułów, czyli mniej więcej niezależnych przygód. Według zapowiedzi twórców, każdy moduł ma oferować 4 godziny grania. W wersji ostatecznej sesje równoległe będą mogły zapewne obejmować większą liczbę graczy. Świat gry ma też oferować „portale" do innych serwerów, pozwalając graczom stworzyć większe światy lub rozbudowywać ten już istniejący. Można będzie komunikować się między sobą przy pomocy chmurek dialogowych – tak jak to było w ULTIMIE, albo poprzez przesuwający się na dole ekranu tekst (podobny jak w BG). Gracze nie będą ograniczeni wielkością terenu – da się odkrywać różne tereny równocześnie. Podobnie jak w DIABLO 2 pojawi się tu licznik wytrzymałościowy, który będzie ograniczał możliwość unikania przeciwników.

NEVERWINTER NIGHTS opiera się na trzeciej już edycji D&D, a to oznacza, że oprócz standartowych klas dostępnych w SD&D mamy jeszcze kilka dodatkowych, jak na przykład mnich czy barbarzyńca. Ponadto nowe zasady, nieco bardziej liberalne, pozwalają na przykład magowi nosić zbroję, choć mocno go ona ogranicza. Wydaje się, że III edycja D&D została specjalnie przygotowana pod kątem komputerowych adaptacji – część z użytych rozwiązań ułatwia lub rozwiązuje problemy zauważone w starszych grach RPG tego samego systemu. NWN będzie mieć też bardzo rozwinięty system czarów – ponoć ma ich być ponad 200 (w większości z III edycji D&D, choć mają być i te z II edycji, jeżeli tylko nic się nie zmieni w założeniach).

Otrzymamy również narzędzia do tworzenia własnych modeli oraz przygód – przy odrobinie cierpliwości da się więc wreszcie przerobić swoje ulubione (bądź nawet własne) scenariusze na komputerowe. Tego typu programiki były już kiedyś dostępne w UNLIMITED ADVENTURES i cieszyły się dużym powodzeniem (do dzisiaj na Sieci znaleźć można przygody zrobione przez różnych ludzi). NEVERWINTER NIGHTS niewątpliwie będzie wielkim wydarzeniem dla wszystkich fanów RPG – na tę grę naprawdę warto czekać, miejmy nadzieję jak najkrócej.

**Frogger**
**Black Isle**

# PROJECT ENTROPIA



Calypso – glob odkryty przez pierwsze sondy kosmiczne, nadający się do zamieszkania, obecnie kierunek wielomilionowej migracji z Ziemi – jak na razie powstanie jedynie w pamięci komputerów, ale czy przez to będzie mniej realny? Firma MindArk od pewnego czasu tworzy PROJEKT ENTROPIA – sieciową symulację życia na planecie o warunkach podobnych do ziemskich, zaludnionej przez milion (!!!) równocześnie zalogowanych graczy, żyjących na kontynentach o powierzchni 900 km kwadratowych, a przedstawionych w skali 1:1.

Wśród sieciowych RPG–ów jest zażarta konkurencja – EVERQUEST, ULTIMA ONLINE, ASHERON'S CALL. A na premierę czekają SHADOWBANE, CAMELOT i ANARCHY ONLINE. Czymże więc uwagę graczy ma zamiar przykuć PROJECT ENTROPIA? Oddajmy głos Patrykowi Sundstromowi, odpowiedzialnemu w MindArk za marketing. „Gra ma być zupełnie darmowa – nic nie będzie kosztować zarówno samo wejście w jej posiadanie, jak też i rozgrywka. Wierzymy, iż futurystyczne otoczenie (w odróżnieniu od popularnego środowiska fantasy) powinno przyciągnąć uwagę wielu osób. Gracze poczują się tam wyjątkowo swobodnie – nie będą zmuszeni do rzucania zaklęć czy też wycinania w pień jakichś orków. Poza tym PROJECT ENTROPIA nie będzie jednym z wielu produktów typu „relase and forget" – wypuszczasz gotową płytkę CD i zapominasz o całym zamieszaniu. Celem MindArk jest ciągłe rozwijanie projektu„.

Równie ciekawie wygląda opis typowego dnia mieszkańca Calypso. „Twój bohater obudzi się w momencie, kiedy się zalogujesz. Jeśli nie zaplanowałeś żadnych zajęć, to będzie to dobry moment na przejrzenie nowych wiadomości i ofert. Jeśli zabraknie Ci pieniędzy, możesz wejść do skarbca, zalogować się do prawdziwego banku i wymienić trochę pieniędzy na walutę PROJEKTU. Korzystając z windy, teleportujesz się na zewnątrz kompleksu mieszkalnego. Możesz tam spotkać się z kumplami lub udać na zakupy. Jeśli oferta wirutualnego sklepu jest słaba, możliwe jest dokonanie zakupów w rzeczywistym e–sklepie. Jeśli szukasz bezpiecznej rozrywki, możesz wstąpić na miejską Arenę i walczyć. Jeżeli wolisz ryzyko, warto wybrać się na zewnątrz – po teleportacji poza obręb murów miejskich będzie można walczyć ze zwierzętami, handlować z mutantami czy też odpierać inwazję robotów". Ejże, czyżbym usłyszał: „robić zakupy w PRAWDZIWYM świecie, przy użyciu PRAWDZIWYCH pieniędzy"? Tego NAPRAWDĘ jeszcze nie było – system ekonomiczny gry oparty na rzeczywistych dolarach, funtach lub złotówkach, korzystający z istniejących kart kredytowych! Czyżby ktoś miał zamiar naciągnąć nas na większe pieniądze? A podobno ta gra miała być „w stu procentach darmowa"!

W PE będą dwie drogi rozwoju. Trudniejsza z nich to znalezienie wirtualnego zatrudnienia i ciężka praca – w ten sposób można zarobić PED (Projekt Entropia Dollars) bez nakładów własnych. Z kolei druga metoda – lekka, łatwa i przyjemna – polega na wymianie pewnej kwoty prawdziwych pieniędzy na PED. Ma to się odbywać za pośrednictwem interfejsu zbliżonego do tego ze sklepów internetowych.. Co ciekawe, jeśli w grze zarobimy jakieś pieniądze, MindArk obiecuje, iż też będzie można zamienić je na realne pieniądze! Według ankiety przeprowadzonej przez firmę stratics.com około 40% graczy nie ma zamiaru wydawać w grze ani grosza, około 34% może miesięcznie poświecić ok. 5–10 dolarów, reszta deklaruje gotowość większych wydatków. PROJECT ENTROPIA ma być symulatorem prawdziwego życia, oddającym możliwie dużo jego aspektów. Będzie tu można walczyć z innymi graczami, jednak równie interesujące ma być prowadzenie wirtualnych firm – dbanie o pakiet akcji czy też zebrania zarządu mogą być równie interesujące, jak te w prawdziwym życiu.

Przyznam, że łączenie rozgrywki sieciowej z prawdziwymi pieniędzmi budzi moje obawy – wszak niejeden może ulec manii zakupów i wejść na debet swej karty kredytowej, wyobrażalne są także wirtualne oszustwa. A co z firmą, która zacznie przynosić wielkie zyski – czy MindArk wypłaci zarobione tak pieniądze? Zobaczymy, ja jednak podejdę do tej gry z ostrożnością.

**Pooh**
**MindArk**

# XPLOSIV

## TWÓJ PC'et WYLECI W POWIETRZE!

### SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Gra okrzyknięta najlepszymi wyścigami konsolowymi. Fenomen automatów, doskonały engin i grafika. Świetny model jazdy ! Sega Rally Championship wprowadza nowy poziom gier samochodowych.

### THE HOUSE OF THE DEAD

Szok i zgroza mrożące krew w żyłach, czy to właśnie wprawia Cię w odpowiedni nastrój? Jeśli tak to koniecznie zagraj w The House of the Dead, jedną z najbardziej przerażających gier konsolowych.

SEGA®

najlepsze gry z automatów na Twoim PC

### LAST BRONX

Rewelacyjna gra konsolowa spod znaku "mocnego uderzenia". Oparta na egzotycznie kultowego Virtual Fighter. Akcja toczy się w Nowym Tokio, gdzie od kramiąc będziesz najgorszych rzezimieszków. Teksturowani wojownicy oraz nietuzinkowe tła prezentują się doskonale. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli ulicznych "zadym".

### FORMULA KART'S

Najbardziej realistyczne wyścigi kart'ów. Doświadczysz wrażeń jakie towarzyszą prawdziwemu kierowcy kartingowemu. Od samego startu, aż do linii mety toczyć będziesz ostrą rywalizację z najlepszymi tego sportu. Tak zaczynał słynny Arton Senna. Gra polecana wszystkim fanom czterech kółek.

### PANZER DRAGON

Rewolucyjny 3D shooter SEGI. Świetna grafika, masa eksplozji, znakomite oświetlenie i niebanalni przeciwnicy. Nietuzinkowa gra akcji, która przykuje Cię do komputera.
Po prostu rewelacja!

### SEGA TOURNING CAR CHAMPIONSHIP

Przenieś się na wyścigowe tory Europy, po których z zawrotną prędkością mkną najpopularniejsze auta. Gra w całości bazuje na słynnych zawodach z serii European Tourning Car. Świetna oprawa graficzna, dźwiękowa i doskonały realizm jazdy. Możliwość gry na podzielonym ekranie.

### VIRTUA FIGHTER II

Konwersja konsolowego super HITU na komputery domowe! W pełni trójwymiarowe postacie, doskonale animowane, wprawią Cię w osłupienie. Poruszają się niczym żywi wojownicy na arenie walki. W tej grze każda z postaci walczy własnym stylem walki. W sumie około 2000 różnych ciosów razem z kombosami, oraz rzuty, które odpowiednio wykorzystane doprowadzą Twojego przeciwnika do rozpaczy.
Ten gatunek gier z pewnością nie wyginie!
W to trzeba zagrać!

### WORLDWIDE SOCCER

Jedna z najlepszych symulacji konsolowej piłki nożnej teraz w wersji PC! Kluby piłkarskie całego świata, najlepsi piłkarze, największe areny futbolu to wszystko znajdziesz w SEGA WORLDWIDE SOCCER. Oprócz tego reakcje publiczności, duży realizm rozgrywki, dopracowana grafika oraz rewelacyjne ujęcia z różnych kamer.

JUŻ WKRÓTCE KOLEJNE HITY Z KOLEKCJI **XPLOSIV!**

**PYTAJ W SKLEPACH Z OPROGRAMOWANIEM.**

(c) 2001 Xplosiv is a registered trade mark of Empire Interactive Europe Ltd.
All rights reserved. All other trade marks and logos remain the property of their respective owners.

empire INTERACTIVE

techland
Wyłączna dystrybucja

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

**SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:**
tel.: (062) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

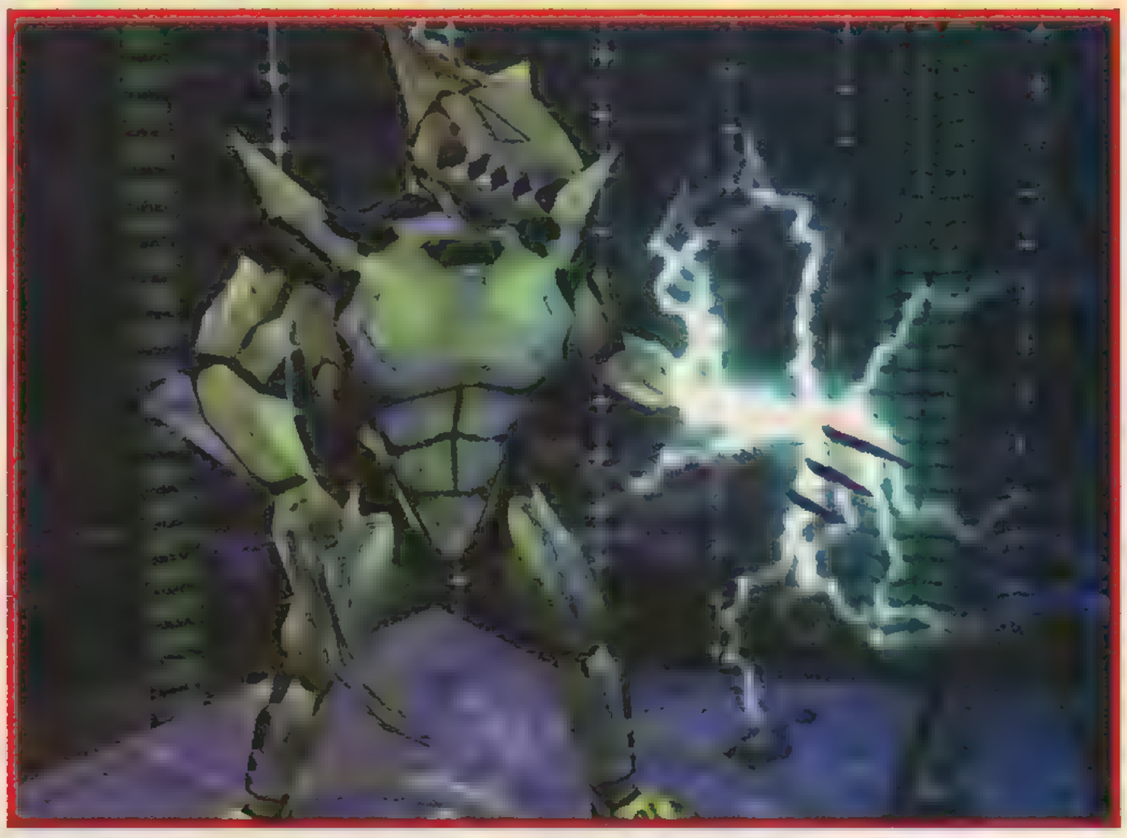
# ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

ONE MUST FALL 2097 został wydany... Chyba tylko najmłodsi czytelnicy nie są w stanie sięgnąć pamięcią tak daleko i nie przypomną sobie albo przynajmniej nie skojarzą tej gry. Na szczęście tytuł ten zostanie wielokrotnie przytoczony przy okazji niniejszej zapowiedzi jego następcy – ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS. Na początku nadmienię może jeszcze, iż OMF2097 był jednym z pierwszych trójwymiarowych mordobić, w jakie zagrywali się posiadacze pecetów. Owczesne lata to czasy panowania 2D i takich hitów jak MORTAL KOMBAT czy STREET FIGHTER (oczywiście, mowa tylko o PC).

Przejście w 3D było równoznaczne nie tylko z podniesieniem wymagań sprzętowych – to był przede wszystkim inny styl zabawy. ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS będzie konkurencją dla najnowszych bijatyk i z pewnością wypełni – przynajmniej w jakimś stopniu – lukę rynkową i apetyt posiadaczy blaszaków, zazdrośnie spoglądających na „konsolowców".

Fabuła jest taka sama jak przed siedmiu laty – ludzie walczą między sobą, rozwiązując konflikty przy pomocy gigantycznych robotów. Gracz wybiera jedną z takich maszyn i staje do walki. Co ciekawe, gra nie będzie zwykłym odświeżeniem pomysłu. Autorzy postanowili wprowadzić nieco zmian. Jedną z najważniejszych będzie umieszczenie kamery – teraz znajdzie się ona za plecami głównej postaci. Wachlarz ciosów także został nieco zmodyfikowany. Walczyć będziemy przy użyciu lewej i prawej pięści oraz odpowiadających im kopniaków, nieraz zastosujemy też unik czy podskok. I nie byłoby w tym nic wielkiego, gdyby nie kombinacje combosów, których mnogość i siłę zachwalają sami producenci. Nie będziemy skazani na odgórnie narzucone wykonywanie odpowiednich sekwencji, tylko sami je stworzymy. Po skończonej walce przyjdzie czas na pokazowe wykończenie przeciwnika i do tego celu będą służyć specjalne ciosy, określane mianem „Destruction Move" – nazwy tej tłumaczyć chyba nie trzeba.

Walki rozgrywane będą na ośmiu arenach, a znajdą się wśród nich m.in.: Miasto, Blade Pit, Pustynia, Elektrownia, Wulkan, Stacja Kosmiczna i Kanion. Ich charakter określał będzie specyficzne właściwości i warunki walki. Na każdej da się poruszać bez większych ograniczeń. Trzeba też będzie wykorzystywać elementy otoczenia – np. leżące miecze. Spowoduje to sytuację, że do odniesienia zwycięstwa poprowadzi wiele dróg. Hmm...

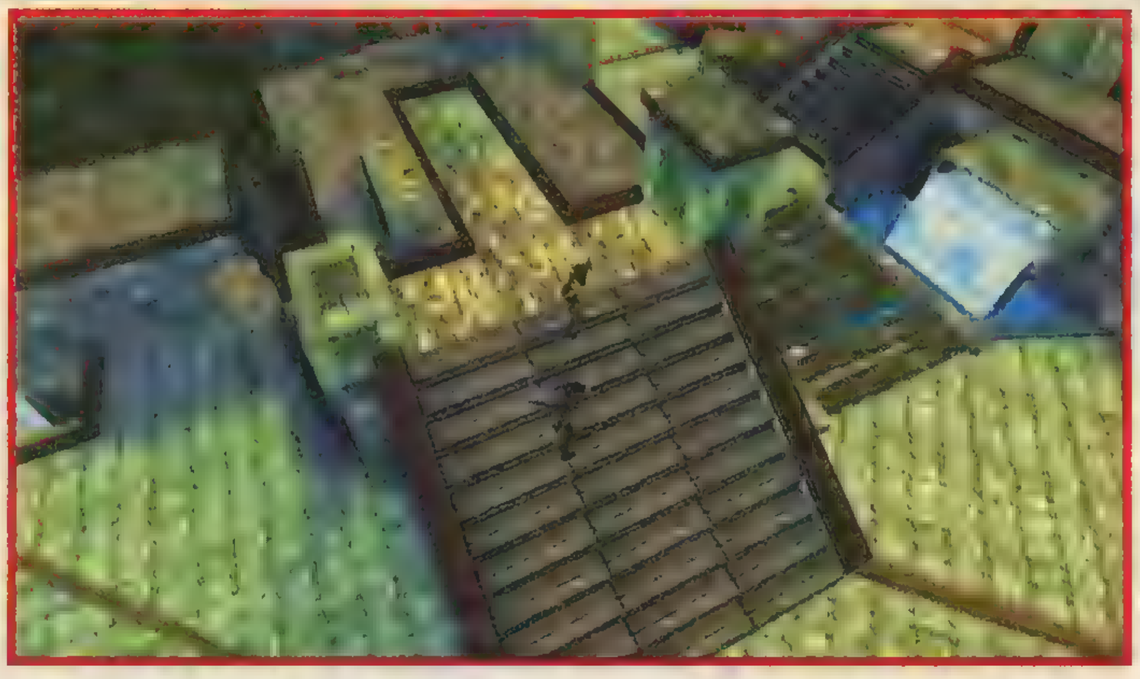


Przed rozpoczęciem walki dokonamy wyboru spośród ośmiu dostępnych robotów. A będą to: Jaguar, Force, Pyros, Mantis, Chronos, Gargoyle, Katana oraz Warlord. Poza wyglądem różnić się będą stylem walki oraz specjalnymi umiejętnościami. Przykładowo, Force użyje siły grawitacyjnej jako pomocy przy stawianiu niewidzialnych osłon lub... wykopywaniu meteorów do nieba (?). Mocną stroną Jaguara jest zaś, oczywiście, prędkość. Ciekawie zapowiada się możliwość wzajemnej walki między... dwunastoma graczami naraz! Wystarczy podłączyć się do któregoś z serwerów internetowych i rozpocząć jatkę niczym w QUAKE'U. Nie wiadomo jeszcze, jak zostaną zobrazowane tryby turniejowe. Jednak biorąc pod uwagę plany producenta, który zakłada rozpowszechnienie gry w Internecie (nie zapominajmy, że to bijatyka), możemy być pewni obecności kilku rodzajów turniejów. Ach, zapomniałbym – walczyć będzie można w drużynach, a to już stwarza warunki do tłuczenia się między trzema trzyosobowymi ekipami. ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS pojawi się na początku przyszłego roku.

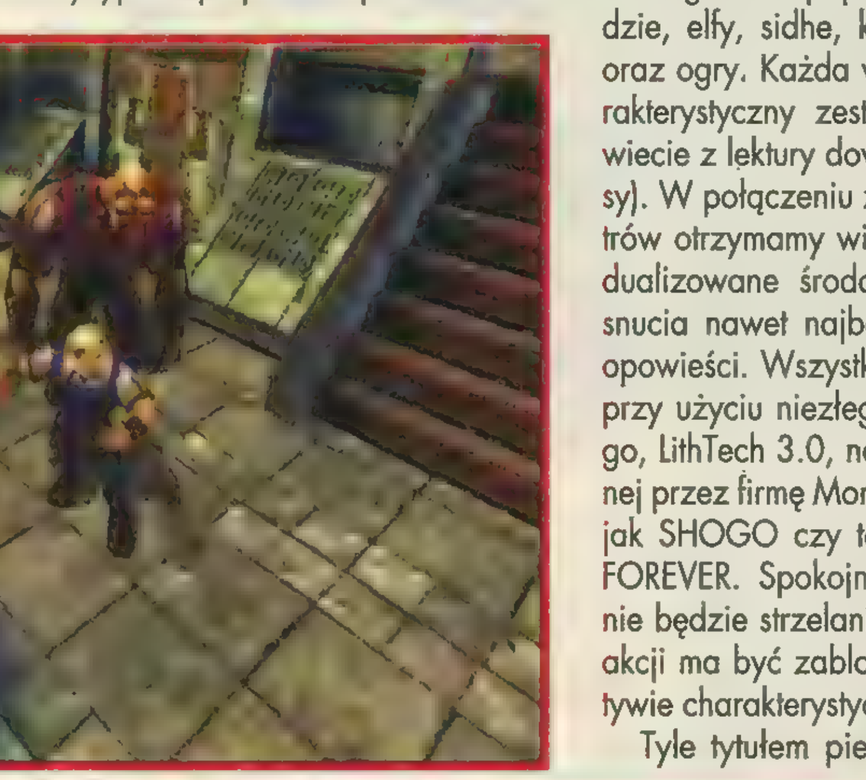
**Valpurgius**
**Diversions Entertainment**

# TORN

Firma Black Isle Studios z całą pewnością jest doskonale znania fanom RPG. Takie tytuły, jak FALLOUT 2, ICEWIND DALE czy PLANESCAPE: TORMENT, mówią same za siebie. Teraz jej autorzy, mimo iż są już właścicielami licencji na gry osadzone w światach AD&D, Planescape oraz Forgotten Realms, postanowili stworzyć coś nowego – własny ogromny świat ze wszystkimi właściwymi takim produkcjom legendami, mitologią, bestiariuszem itd. I tak powstała kraina (planeta?) TORN, rozdarta pomiędzy walczące ze sobą moce Chaosu i Porządku. Jednym słowem – klasyczny produkt tego gatunku, w przyszłości zapewne źródło niezłych dochodów dla Interplay, właściciela Black Isle. Akcja pierwszej osadzonej w tym świecie gry toczyć się będzie na niewielkim (w porównaniu z rozmiarami całego uniwersum) kontynencie Agathe. Gracz wcieli się w postać przeklętego wędrowca, ściągającego zagładę na wszystkich kompanów. Ze zrozumiałych względów od pewnego czasu podróżuje on samotnie. Celem gry będzie, jak łatwo się domyślić, zrzucenie przekleństwa. Droga do tego jednak daleka – szczegóły scenariusza poznamy po premierze. Teraz natomiast proponuję kilka słów na temat technicznej strony gry oraz samego świata Torn.



Podstawą każdego RPG–a jest, poza scenariuszem oczywiście, system tworzenia postaci i zarządzania nimi i ich parametrami. W tym wypadku użyty będzie, wywodzący się z FALLOUTA, system S.P.E.C.I.A.L. Bohater opisany jest w nim przy pomocy zestawu siedmiu statystyk oraz kilku informacji dodatkowych. Statystyki to: siła, percepcja, wytrzymałość, charyzma, inteligencja, zwinność oraz szczęście. Na ich podstawie obliczane będą tzw. „statystyki pochodne", bardziej przydatne w codziennym życiu, takie jak „maksymalna ładowność" bohatera czy też ilość many, jaką ma on do dyspozycji. Poza tym zdolności postaci zależeć będą od parametrów niezmiennych, takich jak płeć czy rasa, oraz wskaźników początkowo identycznych dla wszystkich, a zmieniających się w trakcie gry (np. punkty doświadczenia czy karma). Poza powyższymi statystykami każda postać opisana będzie przez zbiór zdolności, cech oraz umiejętności. Pierwsze z nich to tradycyjnie np. poziom przeszkolenia bojowego czy też dyplomatycznego, cechy z kolei mogą być wrodzone (brutalność, oburęczność) lub nabyte (niesława). Umiejętności natomiast będziemy się uczyć, przechodząc z poziomu na poziom czy też osiągając odpowiednio wysokie zdolności. Przykłady umiejętności to chociażby możliwość gry na instrumentach muzycznych (i rzucania w ten sposób stosownych czarów) czy też wyjątkowa podatność na kłopoty (bohater ściągnie na siebie nawet wyzwiska mnicha–pacyfisty, który ślubował milczenie). Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, iż jest to wyjątkowo skomplikowany system, jednakże chyba każdy grający w FALLOUTA 1 i 2 przyzna, że w naturze wcale nie wygląda on tak strasznie.



W grze ma pojawić się sześć ras: ludzie, elfy, sidhe, krasnoludy, halflingi oraz ogry. Każda wyposażona w charakterystyczny zestaw cech (jakich – wiecie z lektury dowolnej książki fantasy). W połączeniu z systemem parametrów otrzymamy więc wysoce zindywidualizowane środowisko, idealne do snucia nawet najbardziej wymyślnych opowieści. Wszystko to przedstawione przy użyciu niezłego silnika graficznego, LithTech 3.0, następcy serii używanej przez firmę Monolith w takich grach jak SHOGO czy też NO ONE LIVES FOREVER. Spokojnie jednak – TORN nie będzie strzelaniną! Widok na pole akcji ma być zablokowany w perspektywie charakterystycznej dla RPG.

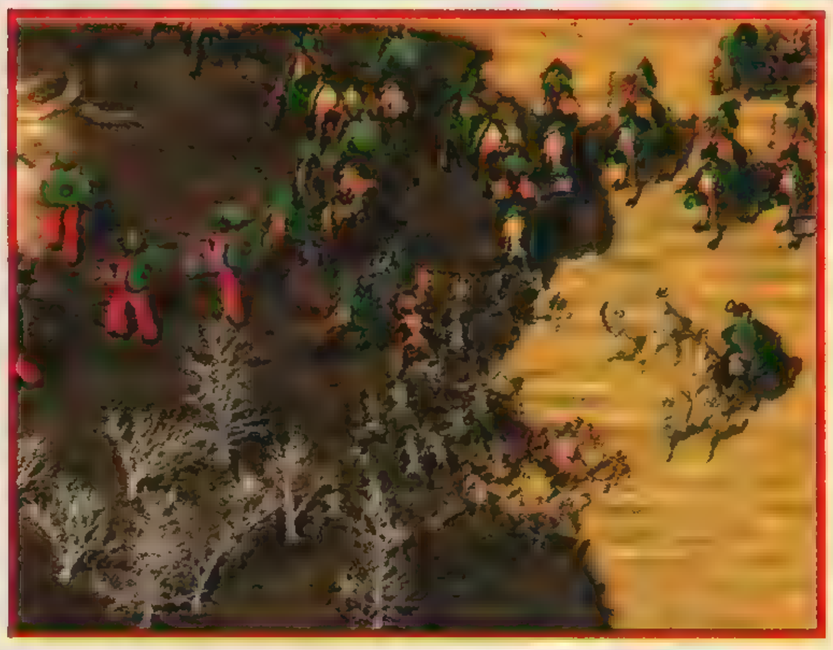
Tyle tytułem pierwszego spotkania z grą. Więcej szczegółów pojawi się zapewne wraz ze zbliżaniem się terminu premiery. Ta oczywiście zapowiadana jest na Boże Narodzenie 2001.

**Pooh**
**Interplay**

# PERSIAN WARS

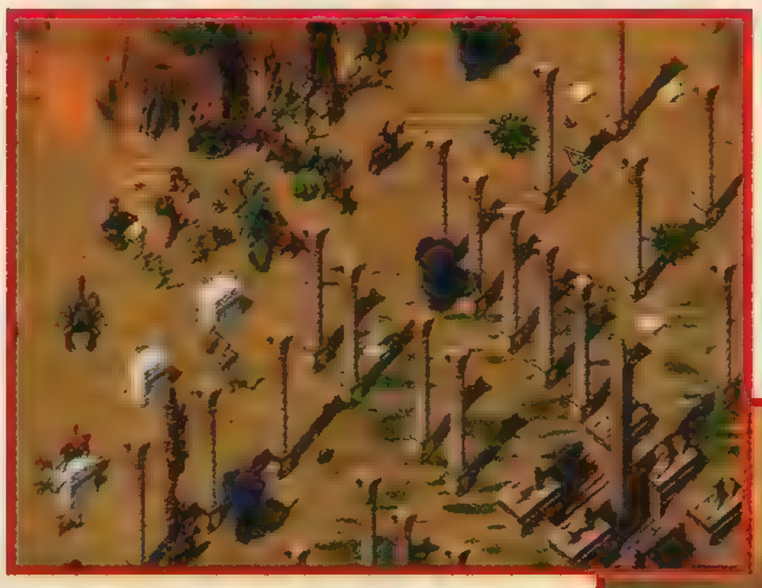
Obecnie to chyba jedna z najciekawiej zapowiadających się gier strategicznych. Choć jak twierdzą autorzy – po części ma to być również przygodówka. Jej nadejście może okazać się bardzo ważnym wydarzeniem na rynku komputerowej rozrywki.

Pierścień Króla Salomona to przedmiot, kryjący w sobie potężną i niesamowitą moc – wystarczającą, by jego posiadacz stał się jedynym władcą świata.



– w drogę ciągną ze sobą całe setki niewolników. Beduini dysponują wspaniałą kawalerią. Zaś Duchy to padlinożerne kreatury, posługujące się maszynami, które sieją wokół grozę i zniszczenie.

Armie tych plemion będą się znacznie od siebie różniły, a w ich skład wejdą jednostki wodne, lądowe i powietrzne. W ogóle zapowiada się, że prowadzone przez nas bitwy mogą być niesamowicie widowiskowe – chociażby z tego względu, że gra potoczy się w świecie pełnym magii i różnych fantastycznych istot. O odmienności poszczególnych wojsk przekonamy się więc podczas niesamowitych wojen. Gracz, wcielając się w postać z PERSIAN WARS, będzie mógł odegrać kilka ról – przede wszystkim ma być odpowiedzialny za podejmowanie wielu decyzji w kampanii. Bohater, w którego się wcielamy, to chytry oportunista, który nie zawaha się zmienić stronę, jeśli tylko okaże się, że taki postępek przyniesie mu sławę i fortunę. To znowu wpłynie na bieg fabuły, sposób dowodzenia armią i w ogóle całokształt kształt wędrówki. Warto dodać, że podczas bitew jednostki będą zdobywały doświadczenie. Poza tym trzeba starać się o właściwą taktykę, bo tylko ona pozwoli na uniknięcie powstańców, którzy czekają tylko na odpowiedni moment do rozpoczęcia ataku i wprowadzenia kilku zmian w tym świecie. Kiedy rozpocznie się bitwa, gracz zdecyduje, czy będzie się bronił, czy wręcz przeciwnie – podda się i zdradzi. Poza bitwami mamy również zostać obarczeni odpowiedzialnością za rozbudowę naszych obozów.



Gra zaczyna się w momencie, kiedy ów pierścień spada z nieba. Gdy wieść o tym wydarzeniu staje się głośna, trzy wielkie plemiona rozpoczynają długą i mozolną podróż w kierunku odległych gór (na szczęście, do dyspozycji są uskrzydlone kreatury i latające dywany). Amazonki – oczywiście, piękne i dzikie

Podczas dużej kampanii rozgrywka ma być zupełnie nieliniowa i całkowicie interaktywna! Cztery mniejsze kampanie natomiast umożliwią odkrywanie różnych mitycznych miejsc. Ma być też dostępna gra po sieci (maks. dla ośmiu graczy). Zetkniemy się z blisko dziewięćdziesięcioma różniącymi się od siebie jednostkami. Przez cały czas da się poczuć bogactwo legend, a na każdym kroku natkniemy się na magiczne moce i artefakty.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną, to na razie do wyglądu są tylko screeny, ale moim zdaniem i tak przedstawiają grę z bardzo dobrej strony.

Jak widać, zapowiada się naprawdę interesujący produkt. Dużym plusem tej gry będzie ogromna liczba możliwości dowodzenia oddziałami. Przed graczem stanie mnóstwo decyzji do podjęcia, a każda z nich o dużym wpływie na rozwój zdarzeń. Zapowiadana nieliniowość oraz pełna interaktywność podczas kampanii to również różne interesujące rozwiązania, podobnie zresztą jak możliwość oddzielnego dowodzenia bohaterem i jego armiami. PERSIAN WARS ukaże się już wkrótce i wtedy przekonamy się, czy rzeczywiście warto było poczekać.

**Murmur**
**Cryo**

# THE STING!

Powstało już bardzo dużo gier, w których wcielaliśmy się w postać zawodowego złodzieja. W takim na przykład GRAND THEFT AUTO był to specjalista od kradzieży samochodów. Klasę samą w sobie stanowił niezapomniany THIEF. Obie te gry cieszyły się wielkim powodzeniem wśród graczy. Jednak zapowiada się, że żadna z nich nie była ani tak rozbudowana, ani tak wciągająca jak najnowszy produkt Jowood.

W THE STING! wcielimy się we włamywacza, czyli przedstawiciela samej złodziejskiej elity. Wystartujemy z samego dna, początkowo nie będziemy więc za bardzo znani i dopiero stopniowo zgłębiając arkana zawodu, wespniemy się na same szczyty przestępczego świata. By zostać największym kryminalistą, w THE STING! trzeba stworzyć wokół siebie jak najwięcej szumu. A nie będzie to zadanie ani trochę łatwe, gdyż żadne małe włamania nie podwyższą tu naszej reputacji. Będziemy więc musieli starać się, aby nasze „skoki" były jak najbardziej profesjonalne i widowiskowe. Ale jeśli przy tym złapie nas policja, to nie poprawi to naszej pozycji w przestępczym światku, a wręcz przeciwnie.

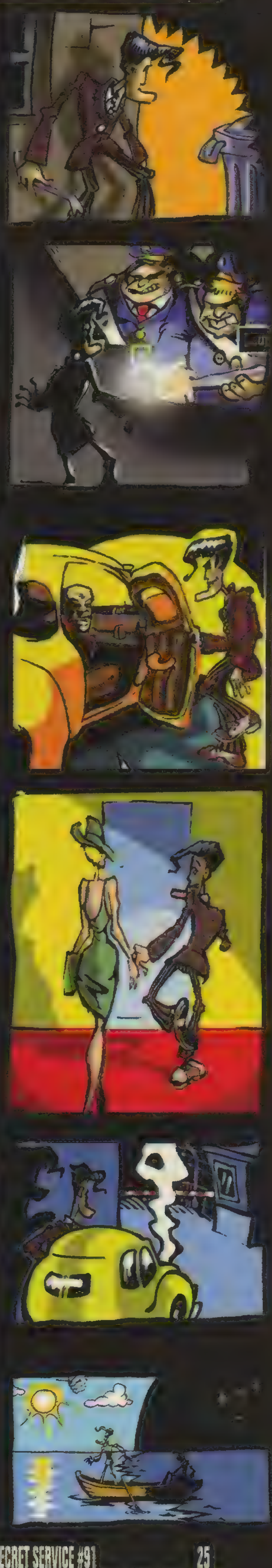
Oczywiście, im większą zyskamy renomę, tym więcej przybędzie znajomych. „Prawdziwych" włamań, czyli takich, które zbliżą nas do upragnionego celu, nie można wszak wykonać samemu. Będziemy więc zmuszeni do zatrudniania różnych ludzi (niestety, za swą pomoc zażądają odpowiedniego udziału w łupach). Chętnych do złodziejskiej współpracy ma być w THE STING! około sześćdziesięciu. Oczywiście, każda z tych osób będzie specjalizowała się w czymś innym. Pamiętać jednak należy, że najlepiej mieć małą grupkę fachowców, ale za to taką, na którą można liczyć naprawdę w każdej sytuacji. Oczywiście, nie ma sensu działać w kilkanaście osób – taki tłumek zwraca na siebie uwagę i automatycznie obniża szansę wykonania zadania.

Wszelkie włamania trzeba planować w jak najdrobniejszych szczegółach. Podstawa to dokładne zaznajomienie się z terenem. Niektóre miejsca będą chronione różnymi środkami bezpieczeństwa: alarmami, kamerami, sensorami, mikrofonami itp. Najmniej skuteczny element tego całego zestawu to strażnicy – najczęściej emeryci, chętnie oglądający TV. Ale jeśli się już dobrze przygotujemy, z włamania na włamanie będziemy zdobywać coraz większy rozgłos. Aż w końcu staniemy się największym i najbardziej znanym włamywaczem w mieście!

Autorzy THE STING! zapowiadają, że będziemy tu mieli do czynienia z największym wirtualnym miastem, jakie do tej pory mieliśmy okazję zobaczyć w grach komputerowych. Poza siedemdziesięcioma różnymi budynkami, stanowiącymi pozycje obowiązkowe na naszej liście zadań, ma tu być jeszcze blisko dwadzieścia różnych innych miejsc – o wiele większych od tych standardowych. Tam włamania będą o wiele trudniejsze. A wśród tej dwudziestki m.in.: banki, fabryki, terminale, a nawet dom pogrzebowy! Na szczęście po tym rozległym mieście będziemy mogli pobrykać sobie ok. pięćdziesięcioma wozami. To naprawdę sporo, zwłaszcza że znajdą się wśród nich samochody sportowe i ciężarówki. Warto dodać, że miasto ma żyć własnym życiem. W trakcie rozgrywki będziemy więc spotykać przechodniów na ulicy, ocierać się o jeżdżące samochody, czasami trafimy też w gigantyczne korki (mamy mieć możliwość korzystania z taksówek!). Spójrzcie na screeny. Jak widać, na grafikę nie można narzekać.

THE STING! zapowiada się bardzo fajnie i obecnie jest to jedna z najbardziej oczekiwanych przeze mnie gier. Wprawdzie dokładna data jej wydania nie została jeszcze ogłoszona, ale wiadomo już, że będzie to na pewno w tym roku. A jako że w Polsce zajmie się tym CD Projekt, zapewne otrzymamy jeszcze profesjonalne spolszczenie.

**Murmur**
**Jowood Production Software**



# W PRZYGOTOWANIU

Każdy kasowy tytuł ma swój sequel. Czasami jednak trzeba nań poczekać. Co powiecie np. na grę, której kolejne części pojawiają się w 5–6 - letnich odstępach? Tak, tak – mówię o CYWILIZACJI. „Jedynka" to rok 1990. Był to hit tak nieprawdopodobny, że dzisiaj aż trudno uwierzyć. Z rodzaju tych, które trafiają się właśnie raz na 5–6 lat – jak QUAKE czy NFS. W moim wypadku była to pierwsza gra, do której usiadłem z samego rana i wstałem późnym wieczorem. Aż się łezka w oku kręci. Druga część pojawiła się w roku 1996. Sid Meier, pomysłodawca i twórca serii, wraz z założoną w celu wydania tej właśnie gry firmą Firaxis, stanął na wysokości zadania, opracowując i wprowadzając w życie całą masę nowych pomysłów. A teraz szykuje się „trójka". O dacie premiery nikt jeszcze nie mówi, pewnie wypadnie około świąt Bożego Narodzenia (pytanie tylko, czy tegorocznych). Wydawcą będzie Hasbro Interactive, twórcą, naturalnie, Firaxis. O samym produkcie niewiele jeszcze wiadomo (szczególnie brakuje screenów), autorzy ujawnili jednak kilka ważnych informacji.

Na kształt C3 największy wpływ miały prośby fanów. Przede wszystkim rozbudowano dyplomację. O ile poprzednio rozmowy z przedstawicielami obcych mocarstw odbywały się za pośrednictwem niezwykle uproszczonego i intuicyjnego interfejsu, o tyle tym razem nieco to skomplikowano. Wynegocjować będzie można wszystko – zniknie ograniczenie do rozwiązań zaproponowanych przez komputer. Targować się będzie można o dowolne wynalazki, informacje, surowce, złoto, ziemię, miasta itd. Znajdziemy wiele poziomów porozumień dwustronnych: od umów o wolnym handlu i wymianie osobowej, poprzez

# INDUSTRY GIANT 2

## 1900-1980

Pierwsza część INDUSTRY GIANT ukazała się w roku 1997. Została przyjęta z dość mieszanymi uczuciami. Mnie akurat nawet całkiem się podobała – nieskomplikowany interfejs, przyjemne zasady, dość inteligentni przeciwnicy – nie był to może jakiś hit, ale grało się nieźle. Gra nie odniosła może sukcesu na miarę kolejnych SIMCITY, ale zapewne przyniosła na tyle duże zyski, że szefostwo JoWood postanowiło zainwestować w kontynuację. Jako bezpośredniego konkurenta IG2 producent podaje SIMCITY 3000. Trochę to dziwne, w końcu ostatni miejski SIM ukazał się ponad dwa lata temu! No, ale skoro brak nowszych zawodników...

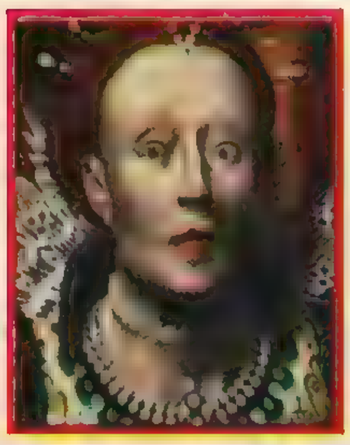
Zmiany wprowadzono zgodnie z zasadą „więcej, lepiej, nowocześniej". Od razu rzuca się w oczy, że zupełnie od nowa zrobiono stronę graficzną. Co prawda, nie zdecydowano się na silnik obsługujący pełne 3D (zresztą, nie było takiej potrzeby), ale nawet obecny, dobrze wykonany rzut izometryczny powinien nieźle się sprawdzić.

Fabuła rozpoczyna się na przełomie wieków XIX i XX w USA, a scenariusz kampanii obejmować ma całe minione stulecie. To sporo, ja jednak chętnie zobaczyłbym grę, która rozgrywałaby się w czasach XIX–wiecznej rewolucji przemysłowej. Wszakże na początku XX wieku sytuacja przemysłu była już dość stabilna. Sto lat wcześnie – to się dopiero działo! Dziki kapitalizm, 15–godzinny dzień pracy, robotnicy w slumsach – ciekawe, dlaczego nikt nie pomyślał o tych czasach? Szkoda także, że jako teren akcji przewidziano jedynie Amerykę Północną. Wiadomo, że było to najlepsze miejsce do robienia interesów, ciekawe jednak, jak wyglądałaby taka gra osadzona w realiach gospodarki planowej i kolejnych pięciolatek do wykonania przed terminem? No, może w IG3...

Ze względu na dość szeroki kontekst historyczny znajdziemy tu pełen przekrój środków transportu i technologii, decydujących w ubiegłym wieku o powodzeniu firmy. Na początku przewóz towarów może się odbywać nawet przy pomocy wozów konnych (np. jeśli założymy farmę i chcemy skomunikować ją z przetwórnią), później przesiądziemy się do samochodów, w dalszym okresie skorzystać będzie można

# SID MEIER'S CIVILIZATION 3

pakty o nieagresji, możliwości wprowadzania embarga, klauzule wzajemnego uprzywilejowania, umowy o eksterytorialnych korytarzach transportowych (jak wiemy, do niczego dobrego nie prowadzą...), aż do... wojny.



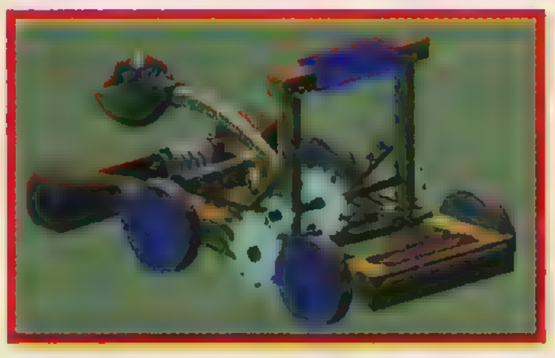
Pierwsza CYWILIZACJA nie była (przynajmniej tak twierdzi Meier) grą o wojnie. Jej celem było przedstawienie pokojowego rozwoju ludzkości i współpracy między narodami. W związku z tym, naturalnie, wszyscy wybierali scenariusz „Podbój Świata" i zmiatali atomówkami potencjalnych oponentów:) Chcąc nie chcąc, autorzy przychylili się do gustów publiki. Jednostki w C3 mają być dopracowane zarówno pod względem graficznym, jak też i technicznym – ich wartość bojowa ma mniej więcej odpowiadać poziomowi rzeczywistemu (koniec z piechotą broniącą przejścia kompanii czołgów!). Na stronach Firaxis można podziwiać pierwsze animacje modeli – przyznam, że całkiem niezłe.

W poprzednich CYWILIZACJACH wojska były raczej nieruchawe, zanosi się więc na małą rewolucję. Z innych nowości wymienia się możliwość ruchu z pola przylegającego do obcej jednostki na drugie tego typu pole (dotychczas można było jedynie przesunąć się na pole „czyste" ze wszystkich stron). Szybkość „obchodzenia" wroga zależeć będzie od jego rodzaju – szybciej wyminiemy np. rydwan niż oddział zmotoryzowany. Większy wpływ na wartość bojową ma mieć także ukształtowanie terenu.

O oprawie graficznej trudno się jeszcze wypowiadać. Jak wspomniałem, brak jakichkolwiek zrzutów z właściwej gry, także wypowiedzi twórców są dość lakoniczne. Wiadomo jedynie, iż engine został napisany zupełnie od nowa, wszystkie jednostki przyzwoicie zanimowano, mapy zaś mają być o wiele bardziej plastyczne niż w C2 i przypominać pod tym względem ALPHA CENTAURI.

Z całą pewnością do SID MEIER'S CIVILIZATION 3 jeszcze wrócimy. Kiedy jednak ukażą się kolejne, miejmy nadzieję, że już przedpremierowe, informacje – nie wiadomo. Autorzy jak ognia unikają podawania nawet przybliżonej daty premiery. Miejmy nadzieję, że długie oczekiwanie zaowocuje czymś więcej, niż tym samym pomysłem odgrzanym i podanym po raz trzeci. CYWILIZACJA jest warta czegoś więcej.

**Pooh**
**Hasbro**



z samolotów. Poza tym dostępne będą pociągi oraz statki – w sumie, ponad 50 różnych środków transportu.

Pomyślano o wprowadzeniu pewnych modyfikacji w zasadach funkcjonowania fabryk. Będzie można np. zatrzymać produkcję na jednym z etapów i sprzedawać prefabrykaty, a nie gotowe towary. Opcja taka będzie korzystna dla graczy borykających się z problemami finansowymi – po uzbieraniu gotówki na pozostałe komponenty będzie można uruchomić pełną linię. Wymiana towarów ma odbywać się jedynie za pośrednictwem magazynów (wcześniej przewożono np. surowce bezpośrednio z kopalni do fabryki). Dzięki temu gracz zyska lepszą kontrolę nad cyklem produkcyjnym, w każdej chwili będzie można otrzymać informacje na temat zgromadzonych produktów.

Większe znaczenie odegrają pory roku oraz pogoda. Pierwsze z nich wpłyną na sezonowe zmiany popytu i podaży na specyficzne produkty, np. żywność czy też węgiel do opalania elektrociepłowni. Zaplanowano także uzależnienie dostępu do niektórych surowców od pogody – to logiczne, że w niesprzyjających warunkach zbierzemy gorsze plony czy też będziemy mieli problemy z kursowaniem statków. Aż dziwne, że nikt wcześniej nie pomyślał o takich zależnościach.

W ostatnim czasie na rynek trafia niezbyt dużo symulatorów ekonomicznych, przynajmniej w porównaniu z boomem sprzed dwóch czy trzech lat. Z przyjemnością powitamy więc każdy nowy produkt należący do tej kategorii. Mam nadzieję, że INDUSTRY GIANT 2 1900–1980 będzie grą przynajmniej na tyle dobrą, jak jej poprzednik. Przekonamy się o tym wczesną jesienią.

**Pooh**
**JoWood**

# STAR PEACE: EP1- RISE OF THE TYCOONS

Czy wśród symulatorów miast może się jeszcze pojawić cokolwiek nowego? Czy przypadkiem ten zapoczątkowany przez SIM CITY gatunek nie wyczerpał już wszystkich swych możliwości? I tak, i nie. Okazuje się, że nawet w stare konwencje można tchnąć nieco ożywczego ducha i stworzyć niezłą grę. A przynajmniej nieźle się zapowiadającą.

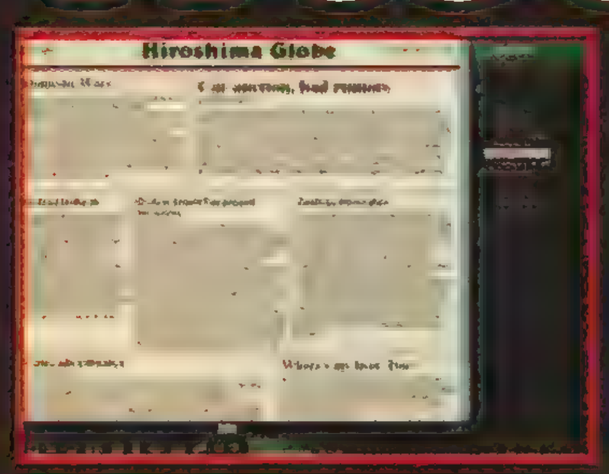
Na pierwszy rzut oka STAR PEACE: EPISODE 1 – RISE OF THE TYCOONS to klasyczna „miejska gra ekonomiczna". Charakterystyczny izometryczny rzut terenu, mnóstwo budowli do kupienia, rozbudowana infrastruktura itd. Nic nowego? Błąd! Ta gra należy bowiem do produktów dedykowanych głównie dla Sieci! Och, już słyszę te znudzone głosy: „Co on nam tu wyjeżdża z grami online! Toż przy obecnych kosztach taka zabawa zmienia się w seans z licznikiem połączeń modemowych!". Owszem, to prawda, podejrzewam jednak, iż w przyszłości produktów tego typu będzie coraz więcej, a i już nawet teraz nie wywołują takiej sensacji jak chociażby ULTIMA ONLINE czy nawet Q3 ARENA. Spójrzmy, co wymyślono tym razem.

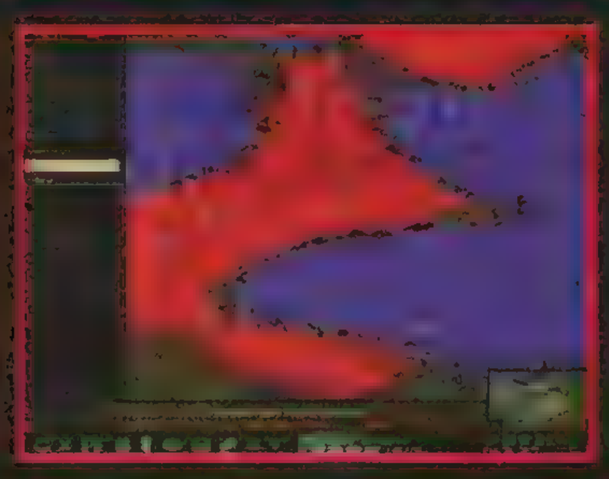
W połowie XXI wieku Ziemia będzie przeludnioną, skażoną planetą, ledwie nadającą się do życia. Na szczęście odkryta zostanie metoda poruszania się z prędkością większą, niż czyni to światło, wkrótce naukowcy stworzą więc sieć portali, które połączą naszą planetę z innymi, o zbliżonych warunkach przyrodniczych. I tak rozpocznie się wielka emigracja. Gracz wcieli się w menedżera odpowiedzialnego za rozwój jednego z setek miast na planecie–kolonii. Na dobry początek otrzyma 100 milionów dolarów i miejsce pod przyszłą metropolię. Wokół niej wyrosną także inne osiedla (maks. tysiąc), a każde zarządzane przez innego użytkownika. Nadzór nad miastem będzie przypominał rozwiązania znane z innych tego typu tytułów. Do naszej dyspozycji oddanych zostanie około 300 najrozmaitszych budowli: od mieszkań, poprzez fabryki, sklepy, punkty usługowe, stacje telewizyjne, aż na siedzibach partii politycznych kończąc. Naturalnie, do tego cała masa danych do przejrzenia i wskaźników do przeanalizowania. Cel oczywisty – uczynić własne miasto bardziej interesującym od innych, przyciągnąć jak największą liczbę osadników i pomnożyć otrzymane na początku gry pieniądze.

No tak – gdyby STAR PEACE ograniczał się tylko do tego, byłby po prostu kolejnym średnio interesującym tytułem. Na szczęście pomyślano o nadaniu mu odpowiedniego rozmachu. Powiedzmy to jeszcze raz – na każdej kolonizowanej planecie będzie mogło powstać nawet tysiąc wirtualnych miast! Przyznacie, że jest to wizja imponująca – na serwerach wydawcy metropolie te tętniły będą własnym życiem, niezależnie od tego, czy będziemy akurat podłączeni do Internetu, czy też nie. Będzie można zarówno nieustannie dbać o rozwój własnej społeczności, jak też jedynie określać ogólne kierunki jej rozwoju i co jakiś czas sprawdzać, jak się miewają podopieczni. Oczywistością są też interakcje z innymi miastami i ich użytkownikami, porozumienia o współpracy czy też sojusze, mające na celu ekonomiczne stłamszenie przeciwników (rozwiązania militarne nie są jednak przewidziane). Dla porównania – macie przed sobą mapę Ziemi, na której możecie wybrać niemal dowolną miejscowość, obejrzeć jej parametry finansowe, pogadać z burmistrzem, podpisać umowę handlową itd. Brzmi nieźle.

A wspomnieć jeszcze należy, że gra nie bez kozery nosi podtytuł EPISODE 1. Przewidziano bowiem jeszcze kilka jej części, dodatkowo rozbudowujących ten wszechświat. Kolejna THE HUMAN EMPIRE pozwoli m.in. na interakcje z innymi zamieszkanymi planetami. Później przewidziano także np. moduł umożliwiający wcielenie się w bossa mafii, żerującego na pomyślności praworządnych graczy. Przyznacie, że to całkiem niezłe perspektywy?

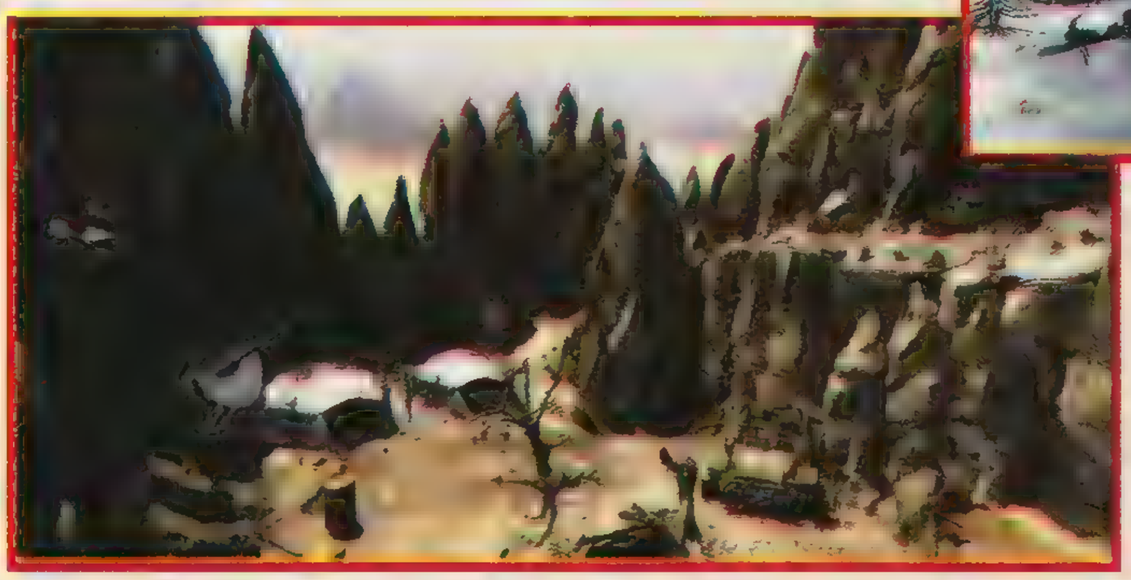
**Pooh**
**Monte Christo**

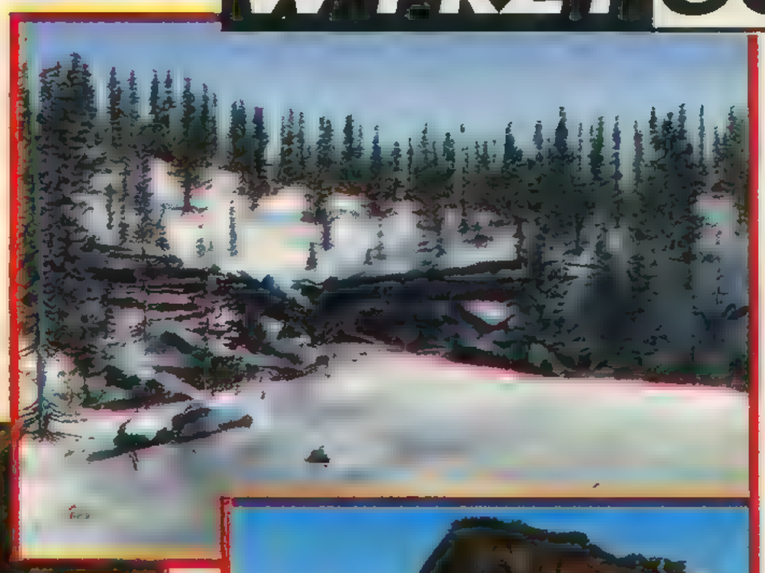


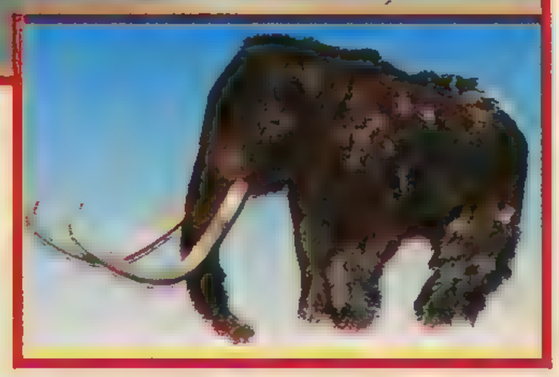



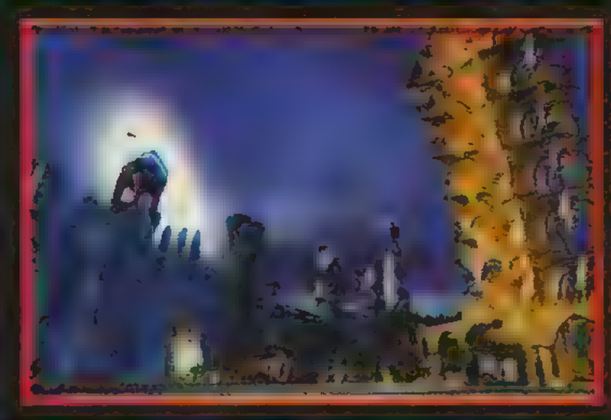
# W PRZYGOTOWANIU

# ATLANTIS 3
# BEYOUND ATLANTIS









Każdy chyba przyzna, że poprzednie dwie części ATLANTIS były produktami wyjątkowymi. Zyskały sobie przychylność nie tylko recenzentów prasy komputerowej, ale również i wielu szeregowych graczy. A co szykuje firma Cryo w najnowszej części tej gry? Już w październiku będziemy mieli okazję spojrzeć na mit Atlantydy z nieco innej perspektywy!

Jest rok 2020. Nad pustynią Hoggar rozpościera się niesamowite niebo, na którym świecą miliardy prześlicznych gwiazd. Przy grupce ludzi stoją dromadery. Tuareg włożył właśnie gałązkę do bardzo ładnie palącego się ogniska. Nasza główna bohaterka powoli budzi się z głębokiego snu. Ma zabandażowaną głowę. Dlaczego? Oto dowiaduje się, że miała „małe kłopoty" z samochodem. Na szczęście, po wypadku zajął się nią towarzyszący jej teraz mężczyzna.

Właśnie! Nasza główna bohaterka! W ATLANTIS 3 ma nią być młoda i bardzo ładna egiptolożka, która poszukuje w północnej Afryce pozostałości po prastarej metropolii. Robi to z dwu prostych powodów. Po pierwsze, wzmiankowane miasto jak do tej pory nie zostało jeszcze odkryte, a ona wszak jest żądnym sukcesu, młodym naukowcem:) Po drugie ma ono znajdować się daleko od Egiptu, a to sprawia, że wszystko, co z nim związane, jest bardzo tajemnicze. Jeśli dobrze odczytała informacje pozostawione przez starożytnych Egipcjan, to sukces jest już blisko.

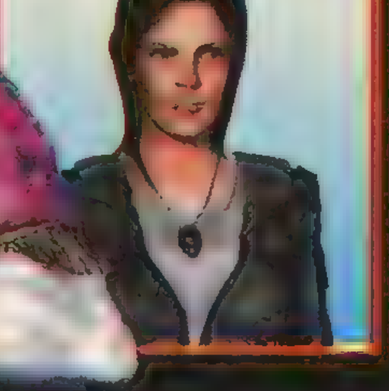
Jej towarzyszem podróży będzie przystojny Tuareg. Jest to samotny człowiek, który stracił swoją rodzinę, bo wiele lat temu postanowił uciec od współczesnej cywilizacji i żyć tak, jak robili to jego przodkowie. Teraz jednak nie potrafił pozostawić naszej dziewczyny samej na pustyni i postanawia towarzyszyć jej podczas tej tajemniczej przygody. Na razie nasza panna nie jest w pełni świadoma, co oznacza prowadzenie przez nią dochodzenia nt. prawdy o micie Atlantydy. Nie zdaje sobie sprawy, że wdepnęła w jedną z najbardziej tajemniczych i niebezpiecznych przygód, jakie kiedykolwiek będzie miała okazję przeżyć. Warto dodać, że w jej rolę w grze wcieli się Chiara Mastroianni, córka maestra Marcella i Kasi Deneuve. Głos tej aktorki ma nadawać szczególnego charakteru naszej przygodzie.

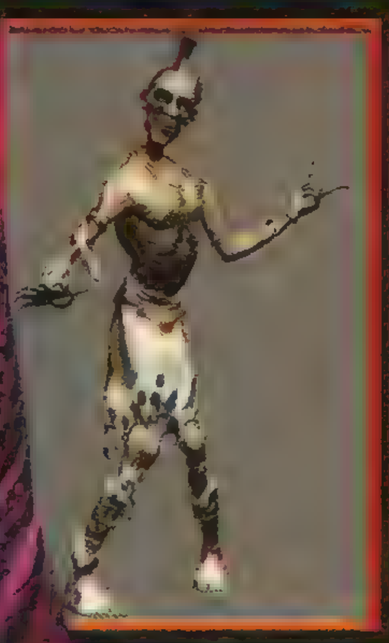
Atlantyda fascynuje ludzi od dawna – tajemniczość tego miasta, jego okazałość i późniejsza zagłada stanowiły już kanwę wielu ciekawych fabuł. W BEYOUND ATLANTIS otrzymamy nową wersję tej legendy, a poznamy ją w trakcie niesamowitej podróży. Wraz z naszą bohaterką odwiedzimy wiele tajemniczych miejsc, a mnóstwo zagadek w świecie jakże pięknym i nienaruszonym brutalnością czasu na pewno będzie niezłą podnietą.

Grafika jak zwykle powinna zachwycać. Zresztą, wystarczy tylko spojrzeć na te kilka screenów, aby pozbyć się wszelakich podejrzeń, jakoby autorzy z Cryo mieli nas zawieść i dać do konsumpcji produkt, którego sam widok będzie odstraszał. Również udźwiękowienie gry powinno być na wysokim poziomie. Miejmy nadzieję, że swą jakością nie ustąpi oprawie graficznej.

Czy Atlantyda nadal istnieje? Kiedy prawda, którą kryje to niesamowite miejsce, wyjdzie na jaw? Kto wie, może dowiemy się tego już w październiku. A może trzeba będzie czekać na kolejną część? Jedno jest pewne, gra zapowiada się ciekawie i chyba warto na nią trochę poczekać.

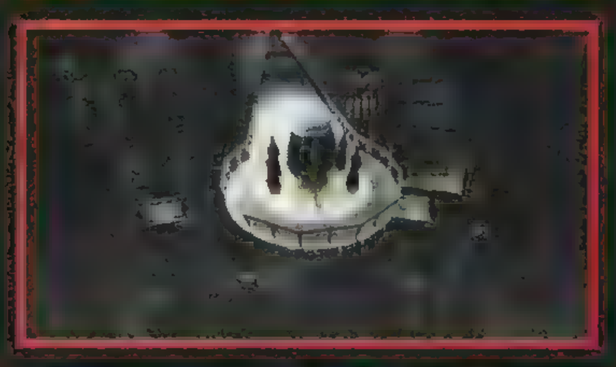
**Murmur**
**Cryo**





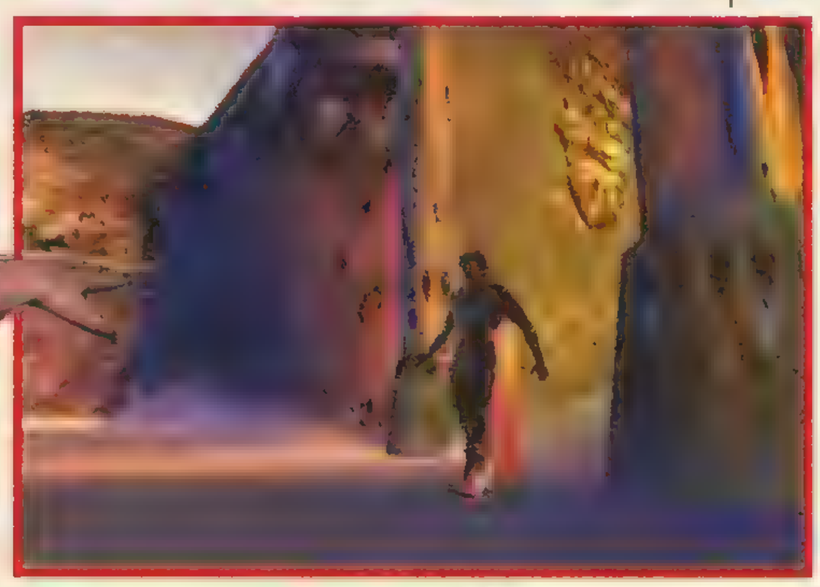
# W PRZYGOTOWANIU

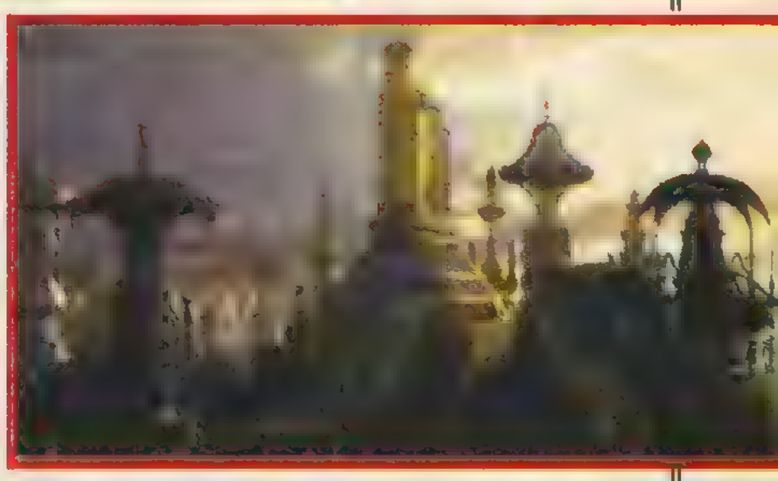
# FRANK HERBERT'S DUNE

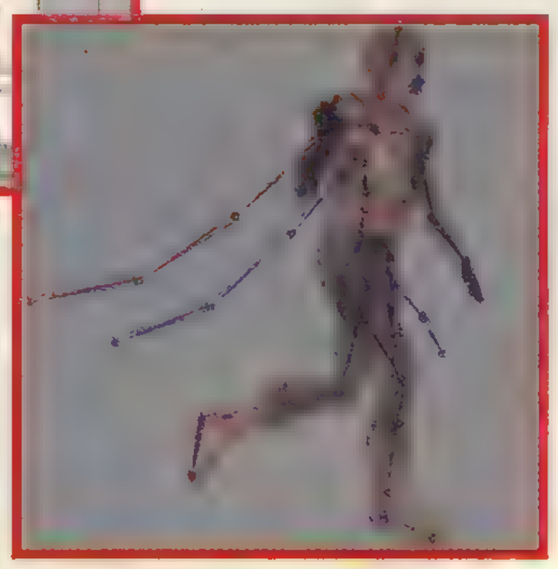


Na podstawie tej wspaniałej powieści Franka Herberta powstała nie tylko kultowa gra komputerowa, ale i film w reżyserii Davida Lyncha. A już w tym roku w Stanach Zjednoczonych ma się jeszcze pojawić cały serial telewizyjny! Oczywiście, my w Europie będziemy mogli cieszyć się nim troszeczkę później niż Jankesi. Ale przecież nie o tym chciałem, a o tym, że firma Cryo przygotowuje właśnie kolejną komputerową wersję DUNY. I to zarówno na PlayStation 2, jak i peceta. Gra ma się ukazać już we wrześniu.

Jest rok 10191. Rody Atrydów i Harkonnenów prowadzą zaciekłą wojnę o kontrolę nad planetą Arrakis (Dune). A to dlatego, że występuje tam pożądana przez wszystkich substancja zwaną Przyprawią. Po spożyciu zapewnia ona swym konsumentom przedłużenie życia oraz o wiele większą moc. Nic więc dziwnego, że bitwy w tej wojnie są bardzo krwawe. Baron Harkonnen dokonał totalnego pogromu, który przeżyło tylko dwóch przedstawicieli Atrydów: Jessica – konkubina księcia tego rodu, oraz jego syn, Paul, spadkobierca tronu. Ten ostatni od czasu masakry jest owładnięty tylko i wyłącznie chęcią zemsty! Szczęśliwie, ocalałej dwójce udało się odnaleźć schronienie wśród autochtonicznego plemienia Arrakis – Fremenów, tajemniczych i niezależnych od nikogo koczowników. Jak widać, fabuła opracowana przez Cryo nie odbiega znacząco od tego, co już znamy.







Paul spędza wśród Fremenów dwa lata. To właśnie w tym okresie wcielamy się w jego postać. Podczas gry będziemy musieli zapracować na zaufanie koczowników i zademonstrować im swoją odwagę. Na dodatek autochtoni rozpoznają w nas swego z dawna zapowiadanego mesjasza, który ma im dać prawdziwą wolność i uczynić z Duny urodzajną planetę. Nałoży to na nas dalsze obowiązki. W grze Cryo poznamy mnóstwo różnorakich intryg. Wszystkie wydarzenia będą obracać się oczywiście wokół osoby Paula i tej nieszczęsnej Przyprawy. Aby zdobyć zaufanie tubylców z Arrakis, wykazać się męstwem i udowodnić swoją wartość, wykonamy wiele misji. Ich celem będzie likwidowanie przemytników, sabotowanie fabryk, ale również odnajdywanie miejsc do przechowywania tego, o co cały czas toczy się walka. Podczas wykonywania misji zbadamy wszystkie znane na miejsca Dunie. Będziemy również wytrwale trenowali różne techniki walki, aż w końcu dojdziemy do perfekcji w zabijaniu. A przyda się to zarówno podczas walnych bitew z udziałem wielu przeciwników, jak i kameralnych zabaw z nożem. Będziemy również musieli ćwiczyć swoje moce specjalne, które sprawią, że staniemy się naprawdę wyjątkową istotą.

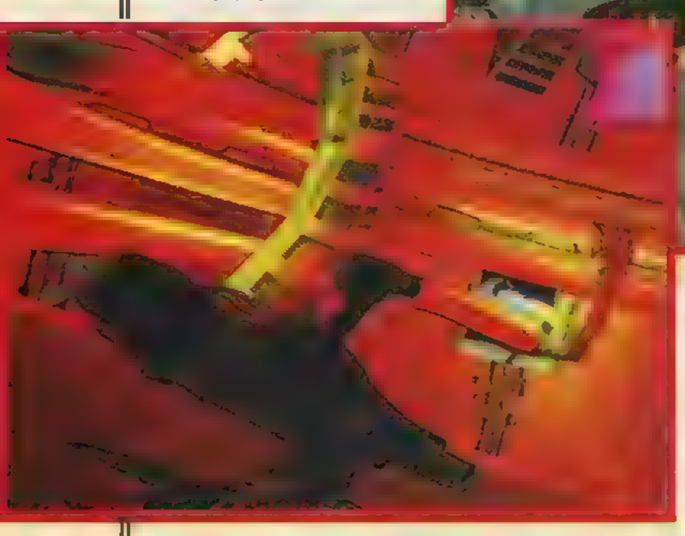
DUNE ma być grą akcji, z tym że bardzo wyrafinowaną i dyskretną. Ale również – choć już w dużo mniejszym stopniu – przygodówką. Dużą rolę będzie tu odgrywała sztuka atakowania wroga, ale i umiejętność znieważania go czy powolnego przenikania do jego obozu. Wykradanie ważnych planów i zdobywanie różnorakich informacji to bardzo istotne elementy w przygotowywanym przez Fremenów powstaniu, którego celem jest Niepodległość.

Nad tym projektem pracują ludzie, którzy wcześniej wykazali się przy tworzeniu takich przebojów jak: OUTCAST, PRISONER OF ICE, ALONE IN THE DARK 3, WORMS i wielu innych. Skład zespołu autorskiego może mieć bardzo dobry wpływ na końcowy efekt przygotowywanej gry i można się spodziewać czegoś naprawdę ekstra. Do września jest jeszcze trochę czasu, więc wiele rzeczy zapewne jeszcze się zmieni. Ale jak na razie nowa DUNA zapowiada się ciekawie.

**Murmur**
**Cryo/Widescreen Games**

# W PRZYGOTOWANIU

# MEGARACE 3



Kolejna część MEGARACE oznacza, że ponownie na ekranach naszych kompów pojawi się postać cynicznego i niezwykle żywiołowego prezentera telewizyjnego, Lance Boyle'a! I nie wyobrażam sobie, żeby mogło być inaczej, gdyż to właśnie ten gostek buduje niepowtarzalny klimat tej gry. A klimat może ogarnąć nas nieziemski, gdyż zabawa ma być teraz o wiele bardziej dynamiczna i niebezpieczna, niż było to ostatnio. Nie zobaczymy już żadnych futurystycznych aut. Co tam – w ogóle zapomnijcie o wszystkim, co ma kółka! Takie pojazdy odchodzą w zapomnienie! W MEGARACE 3 zasiądziemy za sterami nowoczesnych maszyn, a właściwie statków, które zostały stworzone do osiągania niesamowitych prędkości (takich, że jeżą się włosy na plecach:). Ale przy okazji wspaniale nadają się do walki z konkurentami w wyścigach. Zapowiada się niezła jazda (bez trzymanki!).

Wydana w 1994 roku pierwsza część MEGARACE, poza świetną jak na tamte czasy grafiką, tak naprawdę nie oferowała nic szczególnego. W drugiej, która pojawiła się dwa lata później, znowu mieliśmy okazję zobaczyć prześliczne lokacje, ale też i rozkoszować się o niebo lepszą jazdą – zabawa była dużo bardziej dynamiczna. A jak będzie z trzecią odsłoną tej gry?

Wybierać będziemy między kilkunastoma pojazdami. Mają one różnić się trzema podstawowymi cechami: szybkością, skutecznością ataku i – last but not least – obroną. Poza tym, osiągając coraz to lepsze wyniki, rozbudujemy sobie możliwość wymieniania w pojazdach modułów silnika, zbroi oraz broni.

Same wyścigi rozegrają się w trzydziestu (podobno) znacznie różniących się od siebie lokacjach (po screenach widać, że nie tylko futurystycznych, jak to było ostatnio, lecz teraz również dosyć ostro psychodelicznych) w ośmiu różnych światach. Jak to wyjdzie w praniu, zobaczymy, ale zapowiadają się naprawdę niezłe krajobrazy.

Do wyboru dostaniemy tryb wyścigu dla jednego gracza, wyścig z wybranymi przez siebie statkami i tryb pojedynkowy. Oczywiście, autorzy nie zapomnieli dodać możliwości gry po sieci. Ostatni tryb to Capture The Flag. Prawdę mówiąc, na razie nie jestem jeszcze w stanie wyobrazić sobie, jak on w tym wypadku będzie wyglądał, jednak muszę powiedzieć, że sam pomysł mi się podoba. Programiści z Cryo postawili sobie niełatwe zadanie, gdyż zrealizowanie tego trybu niesie za sobą albo aplauz graczy w przypadku udanej pracy, albo niesamowity zawód. Jednak bądźmy optymistami, ja osobiście nie mogę się doczekać, by to zobaczyć!

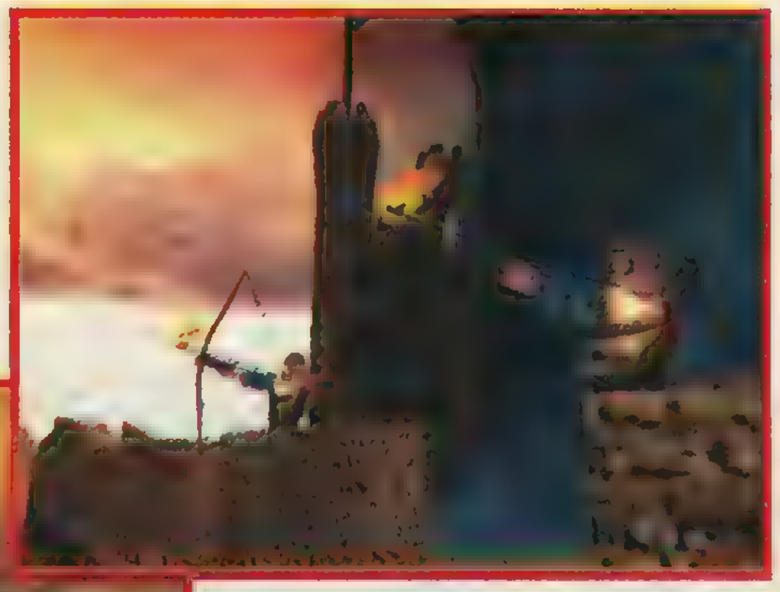
Podobnie jak poprzednie części, tak i ta klimatem będzie przypominała show telewizyjny, toczący się w odległej przyszłości. Oczywiście, autorzy dołożą wszelkich starań, aby wyścigi były bardzo widowiskowe. Głównie za sprawą niesamowitej grafiki (oczywiście, pełne 3D), jak i – miejmy nadzieję – równie dobrej muzyki. Przypomnę, że poprzednie części miały bardzo interesującą otoczkę dźwiękową, co nadawało im niesamowitego klimatu.

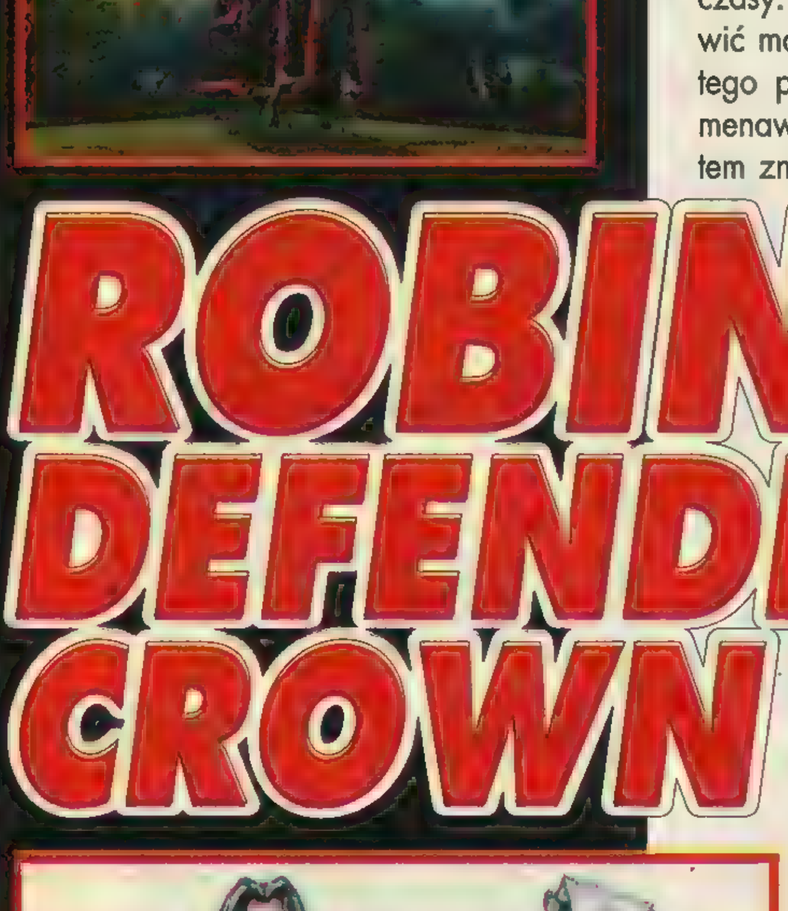
MEGARACE 3 zapowiada się na październik. Pojawi się równocześnie na PC i PlayStation 2. Jak zwykle do głowy przychodzi mi kilka pytań. Po pierwsze, ile z tych zapowiedzi znajdzie swe odzwierciedlenie w rzeczywistości? Po drugie, czy nie będzie to tylko kolejne odgrzewane danie – produkt, który nie wniesie nic nowego? Po trzecie, czy gra okaże się lepsza od swoich poprzedniczek? Po czwarte wreszcie, czy zostanie dotrzymana data premiery? Trzymam kciuki, aby na każde z postawionych pytań odpowiedz brzmiała: tak!

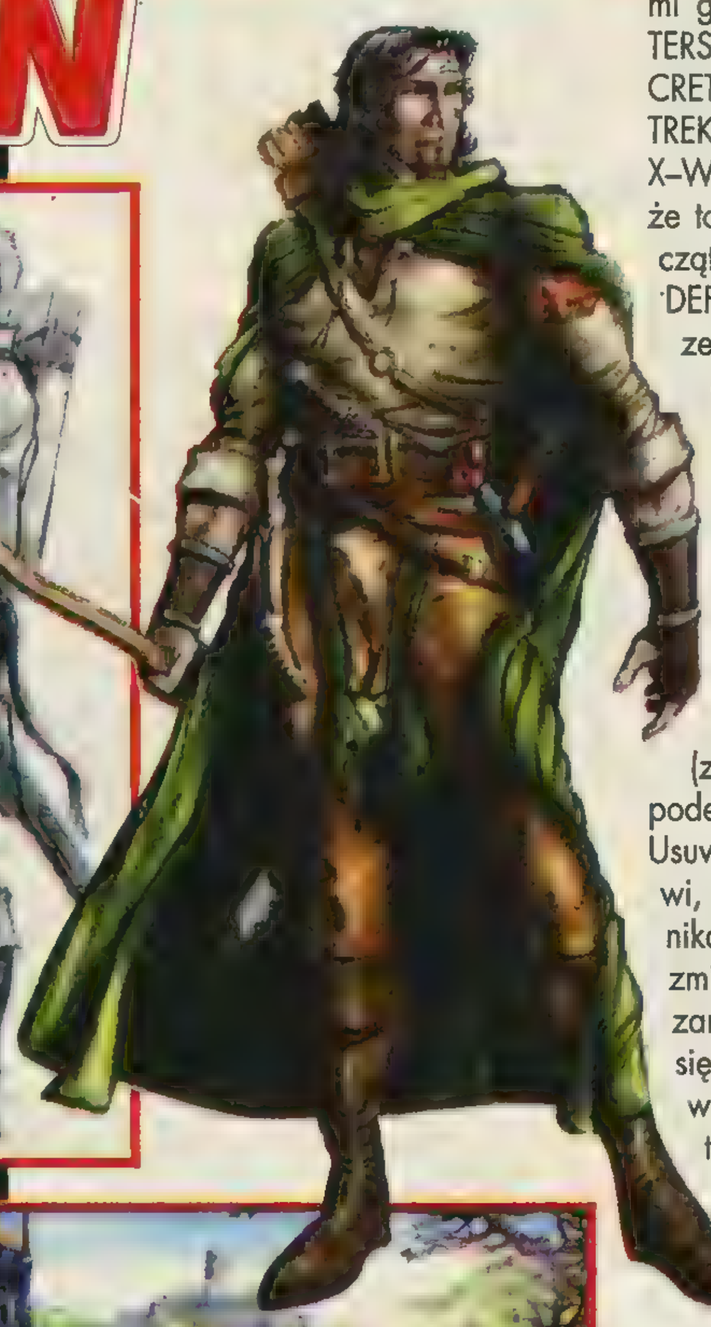
**Murmur**
**Cryo**

# ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Czy tytuł ten nie wydał się Wam znajomy? Ja też od początku miałem wrażenie, iż gdzieś, kiedyś już to widziałem... „Defender Of The Crown" – przypomnieliście już sobie? No dobra – nie będę Was dłużej trzymał w niepewności – był to jeden z większych amigowych hitów lat osiemdziesiątych. Historia walki o tron Brytanii, starcie saksońskich obrońców z normańskimi najeźdźcami – może niezbyt ambitne, ale nieźle zrealizowane. Zwłaszcza jak na tamte czasy. Tym bardziej dziwić może fakt, iż twórca tego przeboju, firma Cimenaware, wkrótce potem znikła z pola widzenia. Obecne odrodzenie zawdzięcza grupie fanów, pracujących wcześniej w innych firmach developerskich. Wnoszą oni bagaż doświadczenia nabytego podczas prac nad takimi grami jak MECHWARRIOR 2, INTERSTATE '76, HEAVY GEAR 2, SECRET OF MONKEY ISLAND, STAR TREK: BRIDGE COMMANDER czy też X–WING VS. TIE FIGHTER. Przyznacie, że to niezłe referencje. Na dobry początek postanowili stworzyć remake DEFENDER OF THE CROWN, tym razem w roli głównego bohatera osadzając nie kogo innego, jak tylko samego Robin Hooda.







Wątek kontaktów słynnego banity z Sherwood z Historią przez duże H jest powszechnie znany. Oto król Ryszard Lwie Serce został pojmany podczas krucjaty. Pod nieobecność prawowitego monarchy jego brat Jan (znany później jako Jan Bez Ziemi) podejmuje próbę przejęcia władzy. Usuwa urzędników wiernych Ryszardowi, zastępując ich własnymi popleczni-kami. Zależnie od wersji opowieści zmienia się rola Robina w całym tym zamieszaniu, zazwyczaj ogranicza się ona do gnębienia wiernego Janowi szeryfa z Nottingham. Autorzy tej gry postanowili powierzyć mu nieco inną rolę. Tym razem Robin zostanie bowiem, uwaga, przywódcą ogólnonarodowego powstania przeciwko tyranii uzurpatorl. Z lokalnego przywódcy awansuje na głównodowodzącego armii lojalistów. Z prawdą historyczną ma to niewiele wspólnego, w końcu jednak nikt przecież nie traktuje gry jako podręcznika.

W oryginalnym DEFENDER OF THE CROWN gra wyglądała następująco: należało wybrać rejon, następnie rozegrać oblężenie zamku (ograniczając się do wskazywania celu katapultom), co jakiś czas można było wziąć udział w turnieju rycerskim lub pojedynku na miecze – zakończonym uwolnieniem księżniczki. Sequel, rzecz jasna, musi być o wiele bardziej rozbudowany, zachowane będzie jednak sporo elementów (w tym ogólny zarys rozgrywki) charakterystycznych dla oryginału. Wyspy Brytyjskie ponownie podzielone zostaną na historyczne krainy, a te jeszcze na hrabstwa, o których życzliwość przyjdzie nam zabiegać. Podczas oblężenia obrońcy zamku nie będą już skazani na rzeź (w latach 80. w ogóle nie wychylali się zza murów) – zrobią przyzwoity użytek z łuków, wrzątku czy też smoły. Także repertuar środków oblężniczych został znacznie rozszerzony. Kilka rodzajów katapult, możliwość wystrzeliwania ognistych pocisków czy też zarażonych krów (ciekawe – pryszczyca czy BSE?) sprawi, iż życie w oblężonym mieście zdecydowanie nie będzie przypominać popołudniowej herbatki.

Zgodnie z duchem czasu opracowano także sekwencje zręcznościowe – wszystko w pełnym 3D, z przyzwoitym zestawem pchnięć i osłon podczas szermierki (ciekawe, jak będzie wyglądał turniej!) oraz z możliwością wykorzystania ruchomych elementów wystroju wnętrz. W końcu, gra z gatunku płaszcza i szpady bez możliwości zjazdu po fladze i spuszczenia żyrandola na głowy wrogów byłaby zdecydowanie niepełnowartościowa.

Miejmy nadzieję, iż ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN będzie czymś więcej niż tylko banalnym odgrzaniem starego przeboju. Wierzę jednak, że projektujący ją fani stworzą produkt równie oryginalny, co pierwowzór.

**Pooh**
**Cinemaware**

# W PRZYGOTOWANIU

# ZORRO

Ta legenda znana jest chyba każdemu. Odważny i romantyczny, czarujący, sprawiedliwy, sprytny, świetnie władający szpadą, niosący pomoc najbardziej potrzebującym i słabym. To właśnie cechy bohatera znanego jako Zorro. Już nie raz mieliśmy okazję spotkać się z tą postacią – czy to w telewizyjnych serialach, czy w kinie. Ot, chociażby w wyświetlanym jakiś czas temu wspaniałym filmie „Maska Zorro". Mieliśmy też okazję wcielić się w nią w grach komputerowych. Już wkrótce będziemy mieli kolejną takową. Produkt ten będzie łączył cechy gry przygodowej i gry akcji. Prawdę mówiąc, w tym akurat wypadku nie wyobrażam sobie, aby można było oddzielić od siebie te dwa gatunki.

Fabuła zapowiada się następująco. Jest rok 1822. W obecnym szefie kalifornijskiej policji Don Alejandro, ojciec Diega, zupełnie przez przypadek rozpoznał zbrodniarza wojennego, zwanego niegdyś Rzeźnikiem Saragossy. Obecnie nazywa się on Montero, a sprawa jest o tyle dziwna, że cały świat uważał go do tej pory za martwego. Nasuwa się kilka pytań. Po pierwsze, jakim cudem Montero, mimo odniesienia licznych ran, ocalał? Po drugie, co robi w Kalifforni i jakie są jego zamiary? A po trzecie, kim jest kobieta, która całkowicie zdobyła serce Don Diega?

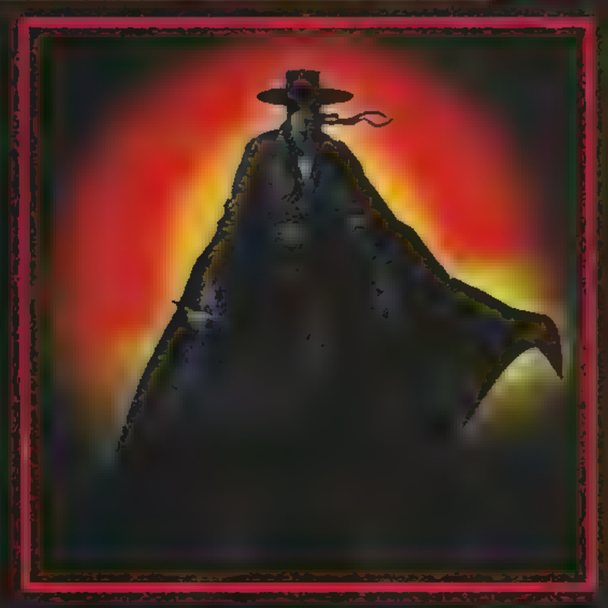
Akcja gry będzie się toczyła głównie w nocy – to właśnie wtedy wcielimy się w naszego bohatera. Cóż, ten fakt chyba nikogo nie powinien dziwić, w końcu biegający w dzień facet w czarnej masce mógłby wzbudzać niepotrzebne zainteresowanie:) Tak jak każdy, tak i Zorro ma również swoje prywatne życie, a gracz będzie miał możliwość uczestniczenia w nim. To przy tej okazji właśnie ujawnią się elementy przygodówki. Oczywiście, nie zabraknie widowiskowych walk na szpady – to oczywiście będzie ta zręcznościowa część gry.

Autorzy duży nacisk kładą na to, aby postać Zorro była jak najlepiej odzwierciedlona i aby gracz, utożsamiając się z nią, również mógł poczuć się jak bohater. Na taki stan rzeczy wpłynie bardzo dobre odwzorowanie okresu historycznego, w którym nasz zamaskowany heros działał. Twórcy zadali sobie wiele trudu, aby zebrać jak najwięcej informacji na ten temat. Przeczytali wiele tekstów, wysłuchali wypowiedzi wielu osób, tak więc można się spodziewać, że przed nami otworzy się bardzo solidnie zbudowany i realistycznie odzwierciedlony świat.

Kolejną rzeczą, która ma powodować, że gracz poczuje się zupełnie swobodnie i wyda mu się, że uczestniczy w całej tej przygodzie, ma być grafika. Będzie to oczywiście pełne 3D. Wszystkie scenerie zostaną wyciągnięte wprost z seriali telewizyjnych. Świat, w którym będziemy się poruszać, ma być bardzo egzotyczny. Stanie przed nami osiem zadań, podczas ich wykonywania na pewno przydatne okażą się zdolności romansowania niezależnie od niepewnej sytuacji. Po drodze natrafimy na wiele zagadek. Ich rozwiązanie nie będzie łatwe. Nie raz również natkniemy się na różne pułapki. Znając humor, cechujący świat Zorro, możemy się spodziewać, że i w grze nie zabraknie scen, z których będzie można się porządnie pośmiać.

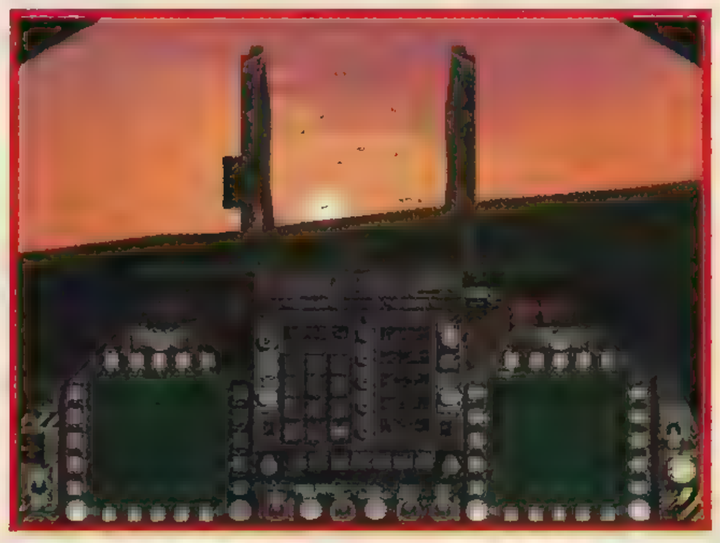
Osobiście pamiętam, jak jeszcze na Atari zagrywałem się w ZORRO. Pokładam duże nadzieje w tym produkcie, choć teraz niewiele jeszcze wiadomo na jego temat. Trudno powiedzieć, co tak naprawdę szykują panowie z Cryo. Ale jedno jest pewne – legenda powraca i miejmy nadzieję, że zrobi to w wielkim stylu! Przekonamy się o tym już w listopadzie!

**Murmur**
**Cryo**



# F/A-18 KOREA GOLD

Czy pamiętacie coś takiego jak F/A-18 KOREA? Ten symulator myśliwca w swoim czasie należał do ścisłej czołówki. Choć tak w zasadzie chodziło tylko o poprawioną wersję HORNETA 3.0 z 1997. Ale gra miała bardzo dobry kod i ładną grafikę, a co najważniejsze – w jej postaci otrzymywaliśmy jeden z pierwszych dobrze wyglądających, a realistycznych symulatorów. Był jednak pewien haczyk. Aby wykorzystywać tekstury, należało mieć akcelerator 3Dfx. Przy innej karcie graficznej, niestety, wyświetlała się grafika wektorowa.



niłem się, że program jest właściwy. Bo część symulacyjna wygląda znacznie lepiej niż w starej KOREI.

Autorzy, oczywiście, chwalą swoją grę na wszystkie sposoby. Zastanawiała mnie jednak jakość oferowanej tu grafiki. Paradoksalnie, to właśnie ten element ma być ponoć mocną stroną tej oferty, gdyż miało być mnóstwo wodotrysków graficznych – ja jednak tych, które widziałem, nie uważam za zbytnio ciekawe. Grafika trzyma dolną granicę przeciętnej, co mnie bardzo zdziwiło, gdyż gra jest dopiero w przygotowaniu. Bardziej byłem przygotowany na jakąś żabę, niż na „tylko ulepszonego" graficznie HORNETA. Tymczasem ta gra nawet w najwyższej rozdzielczości 1024x768 nie gubiła klatek animacji! Solidność kodu z pewnością wynika z dobrodziejstw odpowiedzialnego tu za grafikę interfejsu OpenGL, z którym zgodna jest większość akceleratorów. Dzięki temu wszyscy będziemy mogli przyjemnie sobie polatać.

Kolejna ciekawostka dotyczy tekstur. Ponieważ w grze KOREA GOLD będą one przechowywane w postaci plików targa (*.tga), da się je edytować za pomocą dowolnego edytora bitmap. Umożliwi to m.in. namalowanie sobie na samolocie własnego logo lub zmianę kamuflażu, ale także masę innych modyfikacji. Co ciekawe dla graczy wyposażonych w słabszy sprzęt – symulator ten nie będzie miał zbyt dużych wymagań sprzętowych. Wystarczy „tylko" 64 MB RAM.

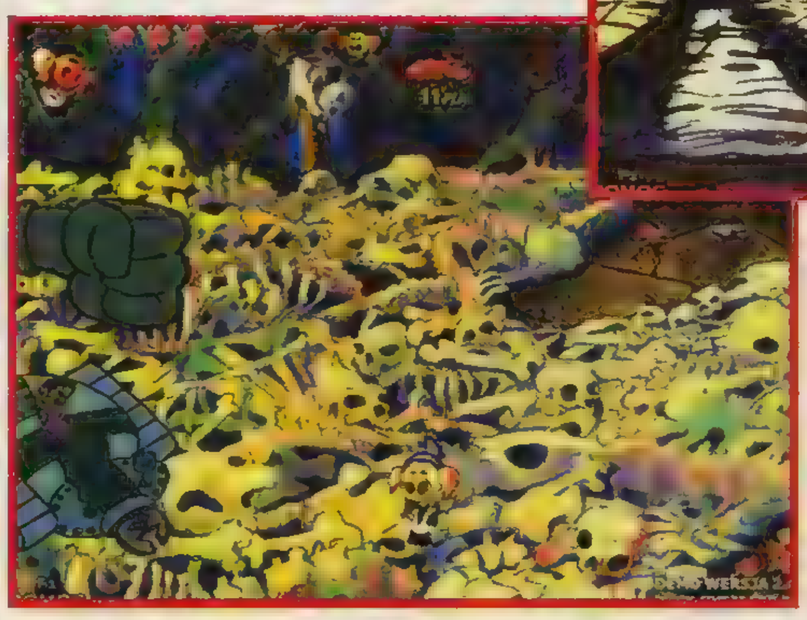
F/A-18 KOREA GOLD zaoferuje symulotnikowi 28 gotowych misji, ułożonych w serie, i umożliwi tworzenie własnych za pomocą edytora. Możliwości gry wielosobowej będą takie jak w HORNET KOREA, włącznie z możliwością gry przez Internet. Jak widzicie, gra nie bez przyczyny została nazwana przez autorów KOREA GOLD, a nie np. KOREA 2. Ja przynajmniej się nie dziwię, bo uważam, że poza grafiką naprawdę niewiele zmienili. Trudno jest jednak powiedzieć, że wydawanie tej gry jest przykładem „odcinania kuponów" i robienia pieniędzy jeszcze raz na tym samym produkcie. To rzeczywiście kawałek naprawdę dobrego symulatora – z dobrym modelem lotu, dużym wyborem broni, niezłą sztuczną inteligencją oraz przystępnym i jasnym treningiem. Aha, gra będzie dostępna zarówno w wersji pod Windows, jak i pod Maca.

**Gunman**
**Graphic Simulations**

# COMAR BARBARIAN

Zielona Wyspa zawsze była niebezpieczna, dzika i tajemnicza. Przed wiekami mieszkały tu dwa zwalczające się plemiona – Mrówdercy i Mrówkodziady. Ci ostatni byli silniejsi, a na dodatek mogli żyć nawet i tysiąc lat! Ci pierwsi, mimo że zdecydowanie liczniejsi, nie mieli szans, więc z Zewnętrznych Krain sprowadzili kiedyś dwunastu Złych Magów. Wynik dalszych walk był oczywisty. Przegrani trafili do Wulkanicznej Wieży. Po jakimś czasie zaczęło brakować pożywienia, a więc Mrówdercy opuścili swą ojczyznę i pozostali tu tylko uwięzieni Mrówkodziadowie.

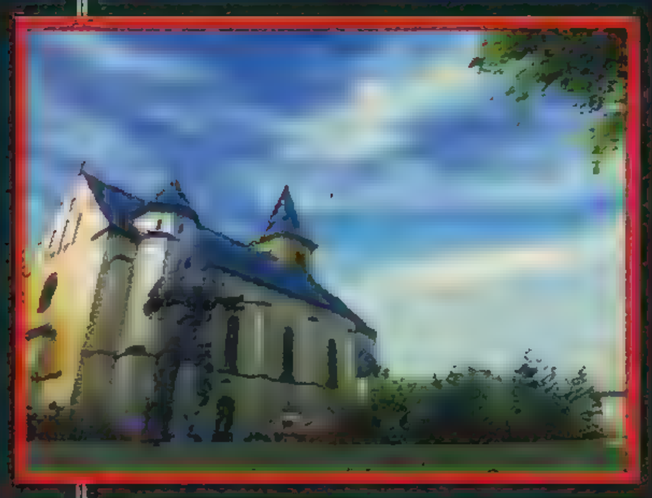
Po 888 latach na wyspie powróciła równowaga ekologiczna. Znowu było żarełko, pojawiły się nowe rośliny i zwierzęta. I dwa nowe plemiona – Żółwiaków i Ślimanczerów. Ci też cały czas toczyli spory. Tym razem chodziło jednak o „Xięgę Czarów". Należała ona kiedyś do jednego z dwunastu Magów, ale zaginęła gdzieś w górskiej przełęczy. Znalazł ją Mario, syn wodza Ślimanczerów – Miętkiego Rafała. Niestety, znalazł ją wraz ze swoim przyjacielem Rochem. Żółwiakiem. Pobili się. Wygrał Roch, a Mario nie omieszkał poskarżyć się swemu staremu. I ten incydent doprowadził do wojny. Tym razem siły były wyrównane, więc trwała ona wiele lat. Aż tu nagle znowu pojawili się Mrówdercy. I tak jak poprzednio, zaczęli niszczyć wszystko i grabić. Ślimanczerzy i Żółwiaki połączyli więc siły, aby się bronić. Niestety, straty, jakie wcześniej ponieśli podczas wojny między sobą, były za duże. Zmuszeni więc byli wycofać się w głąb wyspy i schronić w zamku, który został wybudowany bardzo dawno temu na wodach bezdennego jeziora. Na wyspie nadal toczyła się wojna. Zewsząd przybywali piraci – żądni skarbów, niewolników i innych łupów. A „Xięga Czarów" znowu zaginęła i nikt nie wie, gdzie jest. Pewnego razu do wodnego zamku przybywa Ślimanczer Siobo i opowiada królowi pewną historię...



COMAR BARBARIAN ma być grą przeznaczoną dla młodszych graczy. Bajecznie kolorowa grafika, którą możemy podziwiać na screenach, zapewne przyniesie im sporo radochy. A że do przejścia będzie tu bardzo dużo etapów, to pewnie uciecha ta będzie też trwać przez długi czas. Jeśli pytacie o grafikowość tej zabawy, to wiedzcie, że będziemy tu mieli do czynienia z połączeniem gry przygodowej z grą akcji. Na dodatek autorzy zapowiadają nieliniowość fabuły, co umożliwi swobodne podejście do problemu pokonywania poszczególnych epizodów.

Produkt ten przygotowywany jest właśnie przez polską firmę DGU Interactive. A różne ptaszki ćwierkają, że COMAR BARBARIAN ma pojawić się jeszcze w tym roku. I miejmy nadzieję, że tak właśnie się stanie!

**Murmur**
**DGU Interactive**



Rosja, połowa lat osiemdziesiątych. Gorbaczow właśnie doszedł do władzy, rozpoczynają się historyczne przemiany. Słowniki mieszkańców Zachodu wzbogaciły dwa nowe, dziwne słowa: głasnost' i pierestrojka. A w samym ZSRR – wiadomo. Większość ludzi nie wie, co jest grane, drobna część społeczeństwa żyje ze świadomością, iż kraj wkracza na drogę właściwych przemian, twardogłowi komuniści z kolei nie kryją oburzenia. Niektórzy z nich, zwłaszcza przedstawiciele korpusu oficerskiego Krasnoj Armii, postanowili wziąć sprawy w swoje ręce. Podległe im wojska opanowały jedną z wysp Imperium, wzięły zakładników i żądają przekazania władzy. Traf chciał, iż na sąsiednich wyspach znajduje się świeżo upieczona demokratyczna republika oraz baza NATO (skąd autorzy wzięli taki układ geopolityczny?). Siły sowietów wydają się być niewystarczające do rozwiązania kryzysu. Chcąc nie chcąc, gensek zwrócił się więc o pomoc do szefów Paktu Północnoatlantyckiego. Ci łaskawie wyrazili zgodę, wydali odpowiednie rozkazy – Operację Flashpoint możemy uznać za rozpoczętą!

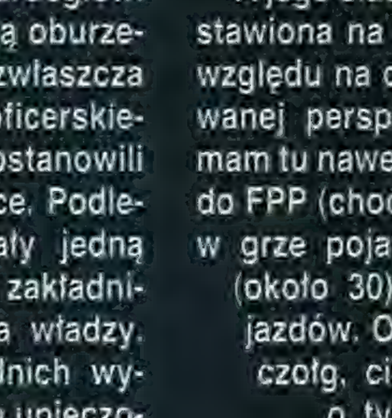
Jak mieliście okazję przeczytać w marcowym numerze SS, ta gra została stworzona przez czeską firmę developerską, Bohemia Interactive Studio. Prace rozpoczęły się w roku 1997 i po niemal czterech latach gra ma „już na dniach" trafić do sklepów.

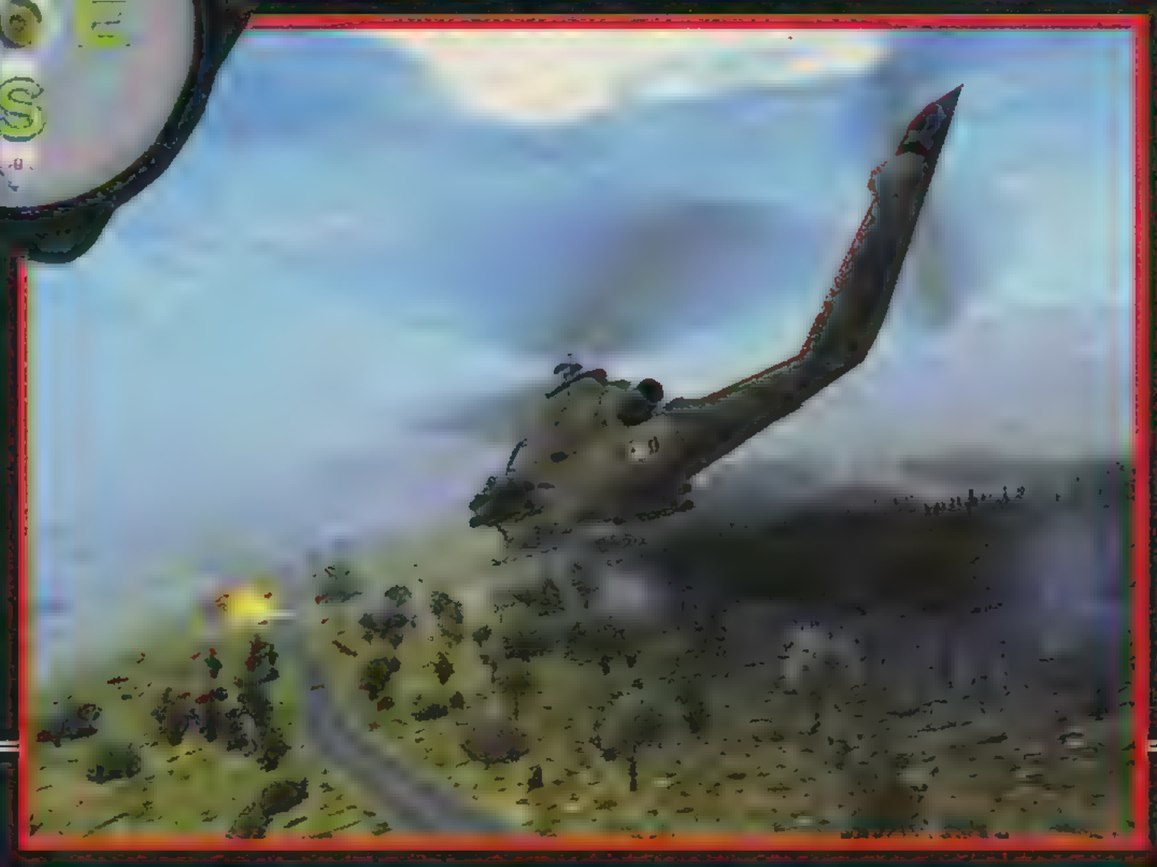
OPERATION FLASHPOINT korzysta z własnego silnika graficznego. Przyznacie, że w dzisiejszych czasach wszechobecnych licencji jest to dość rzadkie zjawisko. Gdzie człowiek nie spojrzy, tam wychylają się okna konfiguracyjne QUAKE'A 3 czy też UNREAL TOURNAMENT (bywa, że nawet z wyświetloną na belce oryginalną nazwą). A tu proszę – niespodzianka. Przyznam, że engine ten wygląda wcale przyzwoicie. Z natury rzeczy został zaprojektowany pod kątem obsługi plenerów – i w roli tej naprawdę nieźle się spisuje. Nawet przy rozległych panoramach ilość renderowanych na sekundę klatek nie spada poniżej rozsądnego poziomu. Może silnik ten nie oddaje zakrzywionych powierzchni tak realistycznie jak np. VoxelSpace, znany z kolejnych części DELTA FORCE, ale przynajmniej w odróżnieniu od niego nie „zarżnie" przynajmniej słabiej wyposażonego komputera.

A jego elastyczność zostanie wystawiona na ciężką próbę także ze względu na częste zmiany obsługiwanej perspektywy kamery. I nie mam tu nawet na myśli skoku z TPP do FPP (choć pomyślano i o tym) – w grze pojawi się bowiem sporo (około 30) kontrolowalnych pojazdów. O ile część z nich (jeep, czołg, ciężarówka) to klasyka, o tyle już np. śmigłowiec Apache czy też samolot A-10 nie są częstymi gośćmi w grach taktycznych.

## FPP/TPP

Zwłaszcza jako



wiście tradycyjnego mapnika nie udało się wyeliminować – zresztą jest to gra taktyczna, a nie głupawa strzelanka. Zresztą, co tu dużo gadać – niech wystarczy Wam następujący przykład: po odprawie, kiedy zapamiętaliśmy już układ celów, wyruszamy do akcji. Na wyświetlaczu widać kompas z zaznaczonym kolejnym punktem kontrolnym. Gdy do niego przybywamy, pojawia się wsparcie, zamieniamy kilka słów z dowódcą, wskakujemy do jeepa. Teraz chwila jazdy drożką, przesiadka na pakę ciężarówki, kolejna przejażdżka. U celu rozmowa z dowódcą drugiej grupy (jest lepiej zorientowany w sytuacji), niewielka modyfikacja celów i ruszamy do boju. Wszystko to sprawia, że gracz zanurza się w widocznym na ekranie świecie. Gra nie przerywa, aby np. pominąć scenę jazdy – wszystko widzimy, we wszystkim uczestniczymy. Mam nadzieję, że w pełnej wersji równie fajnie będzie wyglądać wykorzystanie planowanych środków transportu.

Realizmu dodaje także oprawa dźwiękowa. Członkowie drużyny ciągle komunikują się ze sobą (chyba że obowiązuje bezwzględna cisza radiowa), w eterze aż gęsto jest od krzyżujących się komunikatów, szczególnie podczas bitwy prośby o wsparcie, informacje o rannych i poległych czy też meldunki o zmianie położenia wroga tworzą szczególną atmosferę. Zwłaszcza że głosy poszczególnych żołnierzy nagrano z udziałem profesjonalnych aktorów. Czasami nie trzeba nawet patrzeć na HUD – wystarczy posłuchać, żeby się zorientować w przebiegu bitwy.

maszyny, za których sterami w każdej chwili można zasiąść. Tak więc gra będzie musiała być po części także symulatorem – a to oznacza nowe wymagania stojące przed twórcami engine'u. Jednak z tego, co widziałem, OPERATION FLASHPOINT spisuje się w takich sytuacjach nadzwyczaj dobrze.

## TO MAGICZNE „COŚ"

Boję się, żeby nie zapeszyć, ale jak sądzę po udostępnionych fragmentach, gra chyba będzie miała w sobie to „coś", czyli element sprawiający, że niektóre z gier FPP stają się bardziej wciągające od innych. Ostatnimi reprezentantami tego wąskiego grona były np. ST: ELITE FORCE czy też UNDYING – gry łączące umiejętnie opowiedziany scenariusz z doskonałą grywalnością. Sekwencje akcji były tam przetykane fragmentami narracji – zarówno interesującymi, jak i nie przytłaczającymi pozostałych fragmentów. Podobnie wygląda przebieg misji w OPERATION FLASHPOINT – gracz czuje, iż nie jest na polu bitwy sam, ma świadomość przynależności do większej drużyny. Co jakiś czas dostaje uaktualnienia informacji taktycznych, rozmawia z przełożonymi. Co nudniejsze fragmenty odprawy zastąpiono animowanymi w czasie rzeczywistym scenkami. Choć oczy-

## SAMODZIELNI WOJACY

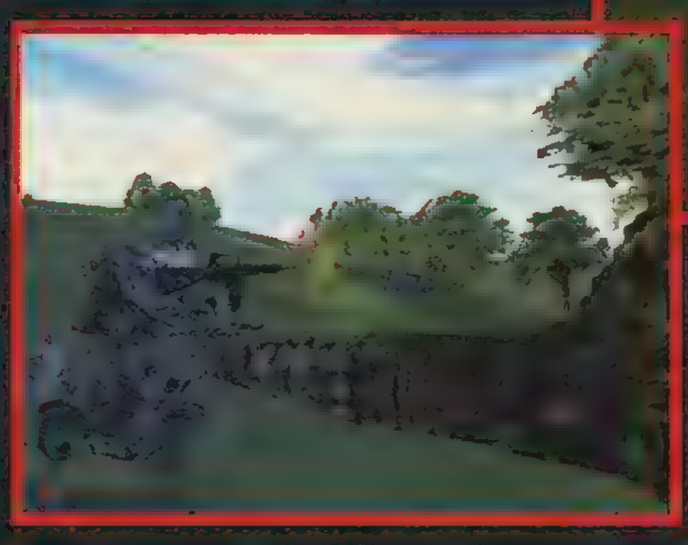
Jednym z najistotniejszych elementów gry ma być system sztucz-

# Na 5 minut przed premierą:

# OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

***Taktyczne gry drużynowe przeżywają rozkwit. COUNTER-STRIKE, DELTA FORCE czy też TRIBES 2 zasłużenie (choć co do tego drugiego z tytułów miałbym pewne wątpliwości) podbiły serca graczy. Nic dziwnego, że także firma Codemasters postanowiła uszczknąć odrobinę z tego tortu. Tak oto narodził się projekt gry osadzonej w realiach schyłku Zimnej Wojny.***

nej inteligencji. Niemal wszyscy autorzy odsłużyli swoje w armii naszych południowych sąsiadów (i to wcale nie wcielając się w następców dobrego wojaka Szwejka), tak więc z własnego doświadczenia wiedzą, jak powinni zachowywać się żołnierze na polu bitwy. I chcą, aby ich wiedza znalazła odbicie w grze. Tak więc, to właśnie SI ma największy wpływ na zachowanie się członków drużyny podczas wykonywania misji. W wielu grach zachowanie postaci jest z góry zaplanowane – mają one ustalone ścieżki poruszania się, z góry przewidziano, iż w konkretnych miejscach zareagują w pewien określony sposób. W OF ma być inaczej – autorzy planują jedynie punkty kontrolne misji czy też miejsca, w których należy oczekiwać na wsparcie – reszta zależy od SI. To ona zadecyduje o wyborze najkorzystniejszej trasy przemarszu, skontrolowaniu wszystkich podejrzanych miejsc czy też zachowaniu każdego z żołnierzy w sytuacjach kryzysowych. Jeśli np. dowódca zacznie się poruszać pochylony, zakosami podbiegać do zabudowań, reszta żołnierzy będzie naśladować jego zachowanie. Gdy pod ostrzałem zacznie się wycofywać, pozostali przypadną do ziemi i będą go osłaniać, a następnie sami po kolei wykonają odwrót. Przynajmniej w udostępnionej nam wersji demo tak to właśnie wygląda – drużyna porusza się bardzo sprawnie i, co najważniejsze, z sensem. Widać, że poszczególni żołnierze dobrze ze sobą współpracują. Kwestią otwartą jest natomiast zachowanie wojaków poszczególnych specjalności – miejmy nadzieję, że nawet bez interwencji gracza snajper będzie wiedział, iż powinien siedzieć w ukryciu i zdejmować pojawiających się w polu widzenia przeciwników, a operator cekaemu zajmie dobrze osłoniętą pozycję i wykosi szturmujących buntowników.



Znaczną część OPERATION FLASHPOINT stanowić ma, naturalnie, multiplayer. Jak na razie jednak nie wiadomo jeszcze, które z trybów tego typu rozgrywki znajdziemy w ostatecznej grze. Raczej nie ma co się nastawiać na typowy deathmatch, co do pozostałych – zobaczymy. Wiadomo jedynie, iż zostanie tu zaimplementowana technologia Voice Over Net, umożliwiająca komunikację głosową w czasie rzeczywistym.

Premierę OPERATION FLASHPOINT planowano początkowo na marzec, później została przesunięta na maj. Obecnie Codemasters deklaruje, iż gra trafi do sklepów w połowie czerwca. Miejmy nadzieję, że uda im się dotrzymać słowa – postaramy się umieścić pełną recenzję w numerze wakacyjnym.

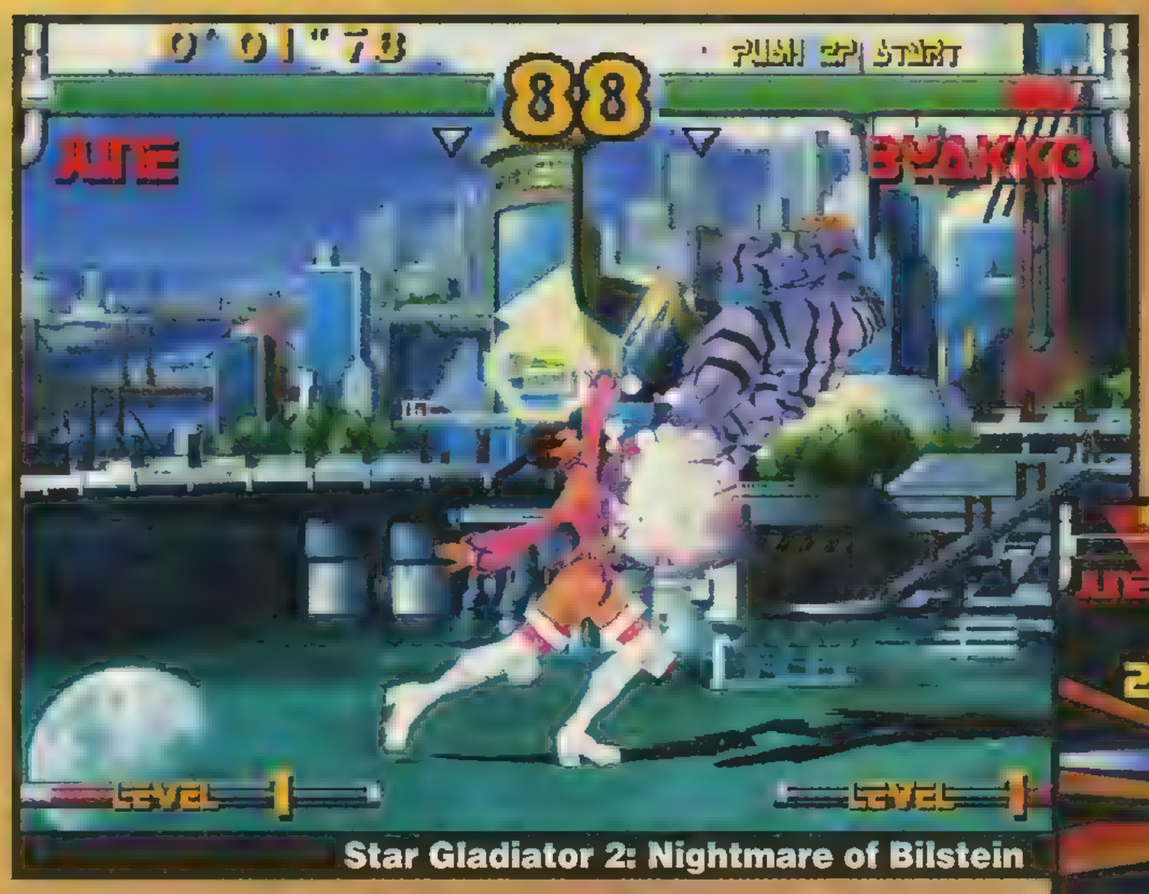
**Coedemasters**

*Pooh*

# KOMBAT KORNER

***Witam wszystkich kombatantów! W tym numerze trochę sobie odpoczniemy od świata 2D, ponieważ postanowiłem przedstawić Wam Impact – jeden z niewielu emulatorów, które umożliwiają nam pogranie w trójwymiarowe nawalanki. A w tym wypadku otrzymujemy kilka naprawdę niezłych pozycji. Coś w sam raz dla tych, co mordobić 2D nie darzą specjalną sympatią, za to uwielbiają setki wielokątów.***

***Z ciekawszych wydarzeń warto odnotować prezentację DEAD OR ALIVE 3, która to gra ma być exclusive'em dla konsoli X-Box. Na razie widziałem wprawdzie tylko filmik, ale i tak jestem pod wrażeniem. Grafika została poprawiona, ale bez jakichś rewolucji. Za to areny są przepiękne i jeszcze bardziej efekciarskie. Dla przykładu, podczas walki Bass wyrzuca Eina przez okno. Szyba pęka, szkło rozpada się w drobne kawałki. Do tego Bass, spadając, niszczy ogromny neon. Po prostu szok wizualny! Zaprezentowano też dwie nowe postacie: kolejną „wykształconą" panienkę oraz kolesia, który walczy w stylu „pijanego mistrza". Jeśli ta gra choć w połowie będzie wyglądać tak dobrze jak na prezentacji, to szykuje się naprawdę niezły hit!***

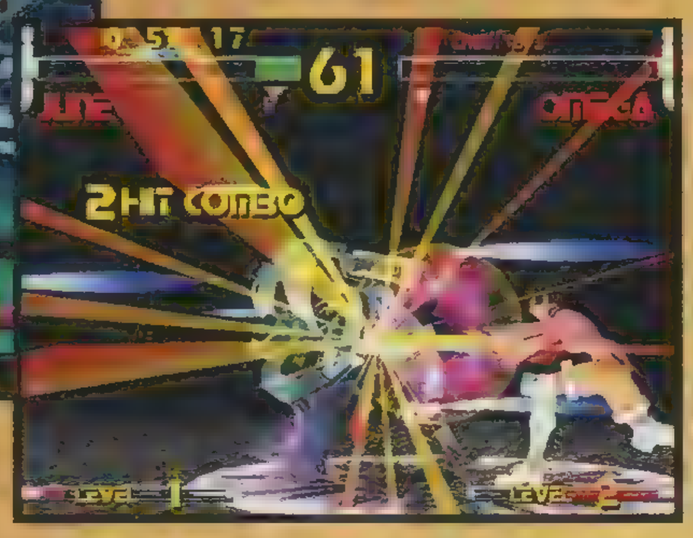


Star Gladiator 2: Nightmare of Bilstein

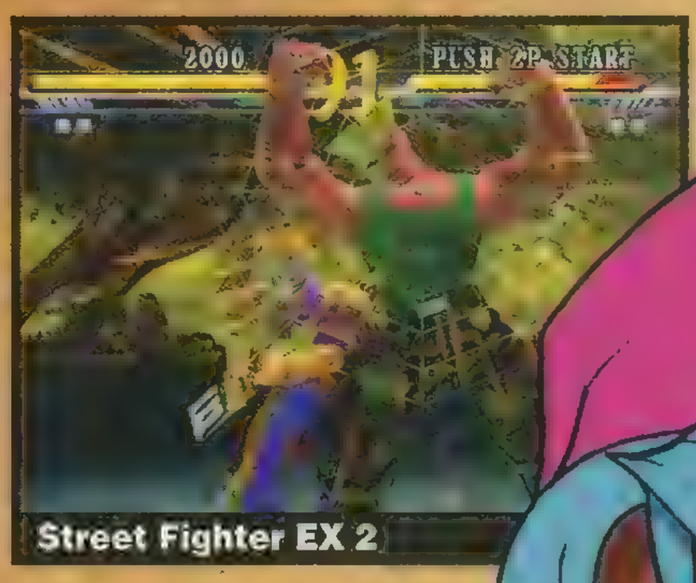
***Prócz tego pojawiło się kilka ciekawych romów do Final Burna i jego minikonkurenta – Nebuli. Zdecydowanie polecam X-MEN VS. STREET FIGHTER oraz DUNGEONS & DRAGONS SHADOW OVER MYSTARIA.***

***Aha, i jeszcze jedno. Jeśli chcecie, aby na SSCD pojawiała elektroniczna wersja Kombatu, to dajcie znać. Najlepiej mailem na: darek@ssoniline.com.pl***

Emulacja to ciekawy temat. Przyznacie, no nie? Dzięki emulacjom nie tylko możemy pograć w stare hity, ale także i w te nowsze pozycje. Głównie gierki o pięknie rysowanej grafice, gdzie o palmę pierwszeństwa walczą SNK i Capcom. Jednak 2D nie każdego pociąga, tak jak przed laty. Dlatego mała grupka zapaleńców postanowiła stworzyć emulator, który umożliwiałby granie w nawalanki trójwymiarowe. Efektem ich pracy jest Impact. Pierwsza jego wersja była uboga, pozwalała na zabawę jedynie w kilka gier. Jednak szybko pojawiły się kolejne. Impact emuluje kilka boardów Capcomu (a dokładnie ZN1 i ZN2, na których zadebiutowały takie pozycje jak STREET FIGHTER EX 1 i 2 czy też konwersja BATTLE ARENA TOSHINDEN 2) oraz płytę TAITO FX-1a. Oryginalna płyta swą specyfikacją jest zbliżona do PlayStation/PSOne, co przy możliwościach pecetowych kart graficznych daje bardzo fajne rezultaty (rozmycie, wyższa rozdziałka itp.).




Ogólnie rzecz biorąc, emulacja przy wykorzystaniu Impactu jest na przyzwoitym poziomie. Oczywiście, pod warunkiem, że dysponujemy odpowiednio szybkim sprzętem. Przy Celeronie 400 wszystko chodzi płynnie. W sumie, nawet stare Pentium 200 powinno sobie poradzić. Choć wiadomo – im szybsza maszyna, tym lepiej. Warto nadmienić, że Impact oferuje sporą liczbę ustawień, dzięki czemu można dostosować go do prawie każdego sprzętu.



Street Fighter EX 2

## CO JEST?

W chwili obecnej Impact pozwala nam zagrać tylko (lub aż:) w 12 tytułów. Oto one:

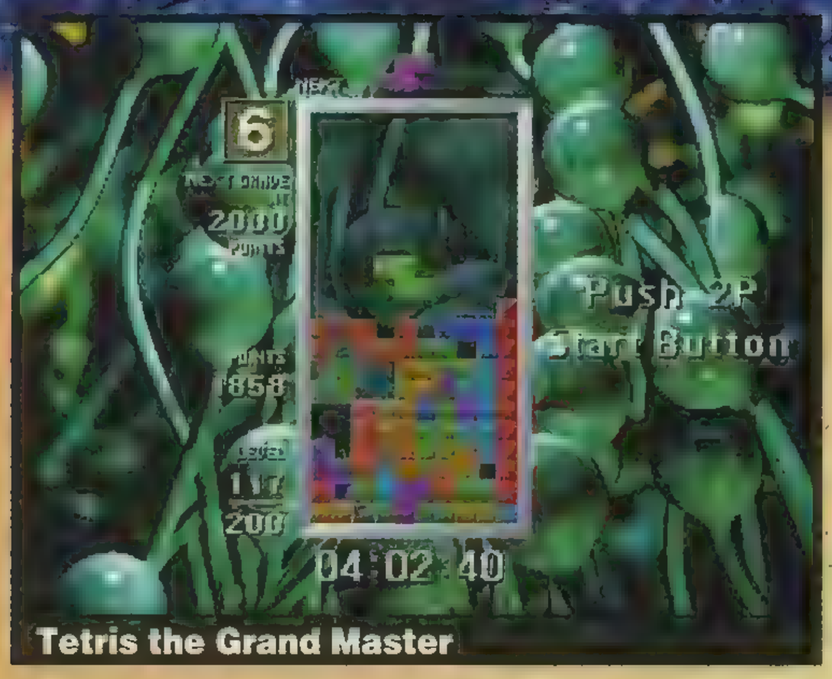
***BATTLE ARENA TOSHINDEN 2*** – Tej gry chyba nie muszę nikomu przestawiać. Różnice pomiędzy jej wersją pecetową a emulowaną są czysto kosmetyczne, więc nie widzę też sensu dłuższego rozpisywania się.

***PSYCHIC FORCE*** – Pozycja dość oryginalna. Wszystko odbywa się w zamkniętym sześcianie. W jego wnętrzu walczące postacie mogą latać, wypuszczać pociski oraz różne ataki specjalne. Ciekawy tytuł, tylko grafika nieco toporna.

***RIVAL SCHOOLS*** – Jedna z ciekawszych pozycji Capcomu. Akcja ma miejsce w Japonii, a walczą ze sobą grupy uczniów z różnych szkół. Na początku wybieramy dwie postacie i wybiegamy na arenę. Podstawę stanowią tu łączone ataki, podczas których dwójka postaci pospołu okłada swego oponenta.

# IMPACT

## EMULACJA MORDOBIC 3D



Tetris the Grand Master

***TETRIS THE GRAND MASTER*** – A to co tu robi? A tak na poważnie – to stary, dobry TETRIS, tylko że w 3D. Wszystko wygląda normalnie, ale gdy pozbędziemy się paska klocków, to rozpadają się one i lecą w stronę monitora. Gra się przyjemnie

***JUSTICE GAKUEN*** – W zasadzie takie RIVAL SCHOOLS, tylko że w wersji z krzakami, czyli japońskiej.

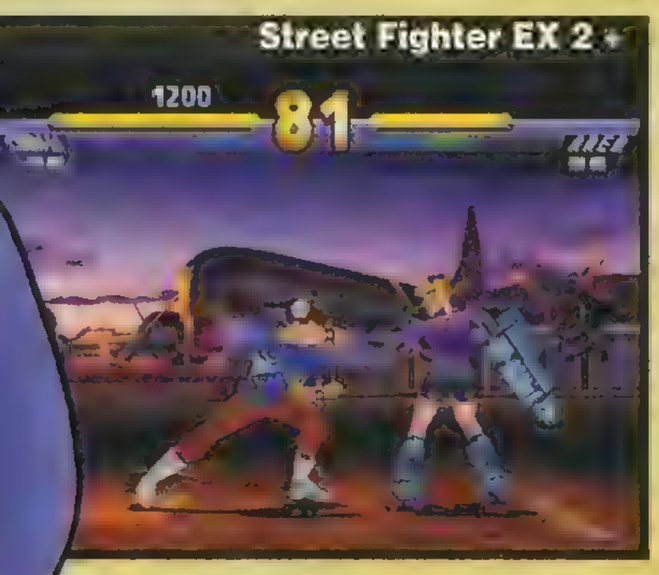
***STREET FIGHTER EX*** – Pierwsza, a już całkiem udana próba przeniesienia tej kultowej nawałanki w 3D. Są wszystkie znane postacie: Chun Li, Ryu i Ken. Ale i cała masa nowych, czasami niesamowicie wykręconych.

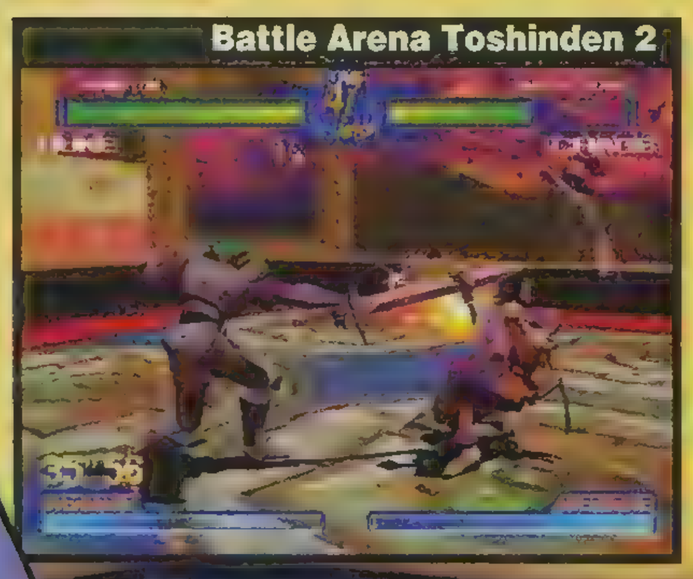
***STREET FIGHTER EX+*** – Prawie to samo, co powyżej. Kilka nowych/starych postaci (m.in. Akuma, Blair). Do tego nieznaczna poprawa grafiki.

***STREET FIGHTER EX 2*** – Czysta kontynuacja, czyli lepsza grafika, nowe postacie, nowe ciosy itp.

***STREET FIGHTER EX 2+*** – Podobna sprawa jak w przypadku pierwszego STREET FIGHTERA EX +. W tej wersji znikła jedna postać – Hayate. Ale za to w zamian dostaliśmy 6 nowych – w tym świetną Nanasę.

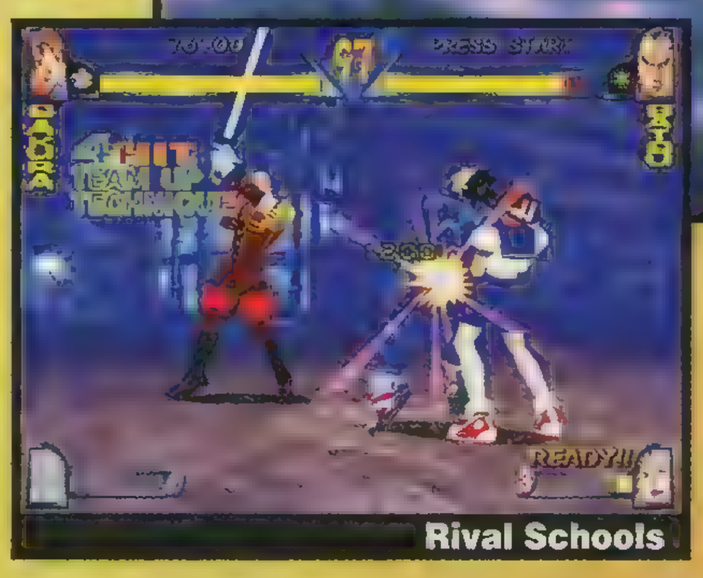
***STAR GLADIATOR 2: NIGHTMARE OF BILSTEIN*** – Kontynuacja niegdysiejszego hitu na PlayStation. W skrócie – wariacje chłopaków z Capcomu napunkcie „Gwiezdnych wojen". W walce używa się kilku rodzajów broni świetlnej (miecz, topór, szpada). Masa postaci, sporo ciosów i ładna grafika. Jedna z nowszych gierek.




## CO BĘDZIE?

Na to pytanie jest trudno odpowiedzieć, zwłaszcza gdy nie zna się oddzieć:) Ale prawda jest taka, że nawet sami autorzy Impactu nie wiedzą, jakie tytuły zostaną na niego udostępnione (lub nie chcą tego wyjawić). Jakiś czas temu poszła nawet plotka, że najnowsza wersja programu będzie emulowała TEKKEN TAG TOURNAMENT. Kto wie? W chwili obecnej możemy jedynie przypuszczać, co nam jeszcze zostanie zaoferowane. Na dzień dzisiejszy jest zdumpowane około 30 romów z najprzeróżniejszymi grami, które – teoretycznie – można będzie odpalić pod tym emulatorkiem. Z ciekawszych warto wymienić takie tytuły, jak: FIGHTERS' IMPACT ACE, BLOODY ROAR, SOUL EDGE VERSION 1, SOUL EDGE VERSION 2, STAR SWEEP, TEKKEN 2 VERSION B i STRIDER 2. Prócz nich planuje się jeszcze zrzucenie EHRGEIZ, DEAD OR ALIVE ++ oraz STAR GLADIATOR EPISODE 1: FINAL CRUSADE. Przyznacie sami, że brzmi to obiecująco. Niestety, przyjdzie nam jeszcze na te gierki poczekać. Zakładając, że w ogóle się pojawią.



Rival Schools

## WERDYKT

Przyznam, że moje pierwsze wrażenia po konbłędy w grafice, a całość jakoś mnie odrzucała. Jednak jak tylko przysiadłem do ustawień i ściągnąłem wszystkie romy, to zmieniłem zdanie. Gierki zaczęły chodzić tak jak należy. Impact to dobry emulator. Można rzec, że wyjątkowy. Dzięki niemu możemy zagrać w kilka niezłych gierek. Fakt, może nie najnowszych, ale naprawdę dobrych. STREET FIGHTER EX, RIVAL SCHOOLS czy też STAR GLADIATOR 2 (który jakiś czas temu ukazał się w wersji na Dreamcasta) to klasa sama w sobie. A najważniejsze, że to nie są jakieś nędzne konwersje tylko pełne, oryginalne wersje.

*Konsolite*

*Romy i emu do ściągnięcia z:*
*www.emuraj.net*
*www.try2emu.prv.pl*
*www.emudreams.topnet.pl*
*www.emuhq.com*

# Pukawki

## BLASTER

Najprostszy i najsłabszy karabinek plazmowy w grze, energetyczna amunicja czerpana jest z akumulatorów gracza; ma daleki zasięg, jest jednak mało skuteczny; działa także pod wodą.

## CHAINGUN

Szybkostrzelny karabinek obrotowy; szybkie zużycie amunicji wymaga precyzyjnego celowania do przeciwnika.

## SPINFUSOR

Znany także jako Stormhammer; wysyła eksplodujące dyski, zadające obrażenia także rykoszetami; sprawdza się szczególnie w walkach naziemnych i zamkniętych pomieszczeniach.

## PLASMA RIFLE

Karabinek plazmowy wystrzeliwujący wybuchające kule magmy; bardzo dobry do walk na średnie i bliskie dystanse; niekiedy wystarczy jeden celny strzał; większy brat Spinfusora.

## LASER RIFLE

Znany także jako „longrifle"; karabin snajperski, świetny do kampowania i ściągania celu z dalekiego dystansu; tym większa moc strzału, im więcej energi w akumulatorach – im częściej używana, tym kolejne pociski są słabsze; najlepsza w zestawieniu z laserem (targeting laser); tylko dla lekkiej klasy.

## GRENADE LAUCHER

Grenade Launcher to nic innego jak wyrzutnik granatów; znacznie szybszy i poręczniejszy od ręcznego rzucania; granaty uzbrajają się po jednej lub dwóch sekundach i wówczas po zetknięciu się z przeszkodą wybuchają (wcześniej mogą się odbijać).

## MORTAR

Najmocniejsza broń w grze; dostępna tylko dla najcięższej klasy z określonym zasobem amunicji; bardzo dobra w zestawieniu z celownikiem; będąc w jej posiadaniu trzeba uważać, jak i gdzie strzelać, bo może wyrządzić dużo szkód.

## ELF PROJECTOR

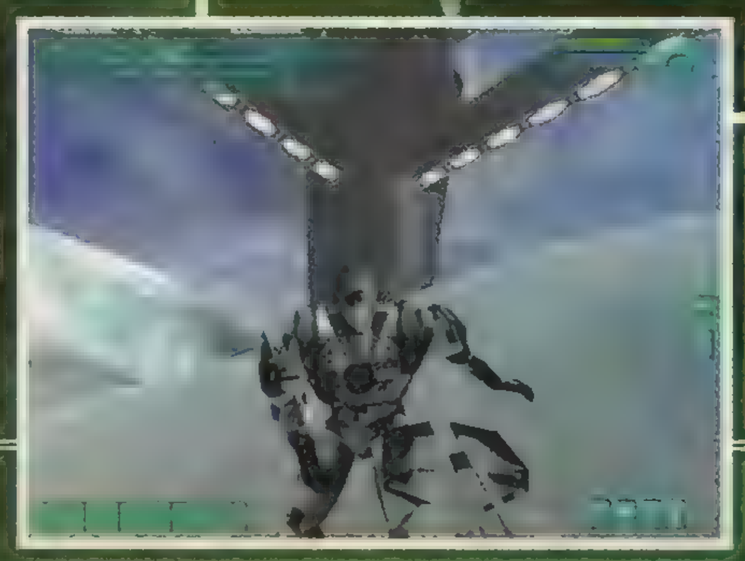
Electronic Flux Gun (ELF) sprawdza się w walkach na krótki dystans; bardzo szybko obniża poziom energii ofiary (czytaj: obniża

Wprawdzie TRIBES 2 jest grą przeznaczoną do zabawy wieloosobowej, jednak prawie w ogóle nie przypomina QUAKE'A 3 czy UNREAL TOURNAMENT. Niemalże całkowicie zrezygnowano z trybu dla jednego gracza i skupiono się na sieciowych potyczkach. Zaiste, zespół Dynamix stworzył świetną strzelaninę FPP i nie da się przejść obok niej obojętnie. To już trzeci tytuł rozgrywający się w uniwersum Starsiege (STARSIEGE, TRIBES 1), lecz nie spotkamy tu gigantycznych robotów czy mechów – walki toczone są między ludźmi i Obcymi. Postacie podzielone są na klasy, czasem w starciach pomocne są pojazdy lub samoloty. Tytuł ten powinien przypaść do gustu zarówno wielbicielom wspomnianych wyżej gier id Software i Epic, jak i miłośnikom bardziej ambitnych rozwiązań, np. RAINBOW SIX, COUNTER STRIKE czy TEAM FORTRESS.

*Tu się jeńców się nie bierze, dobijanie konających to standardowa procedura. Robią to nawet boty ;)*

### MAGMA Z BUNKRAMI

Walki toczą się na górzystych magmowych, leśnych bądź pustynnych terenach. Krajobrazy urozmaicają unoszące się platformy czy stojące gdzieniegdzie wieże lub bunkry. Nierzadko są to osobliwe, metalowe konstrukcje, które raz wznoszą się na wysokość kilkuset (?) metrów, innym razem zaś wbijają głęboko pod ziemię. W każdym razie, zamknięte pomieszczenia (choć obecne w grze) nie przypominają labiryntu małych pokoików. Walka w takich warunkach nie jest łatwa, bo nie zawsze jest się gdzie schować. Broń czy też dopałki nie leżą byle gdzie, a dla początkujących graczy największym problemem będzie nieznajomość mapy. Zanim rozpoczniemy wymianę ognia, warto zastanowić się, czy ma to jakiś sens – chyba nikt nie lubi być łatwym celem.



### ROZGRYWKA

Dostępne są dwie opcje. Po pierwsze – gry treningowej, przeznaczonej dla jednego gracza. Tutaj poznajemy tajniki rozgrywki, czyli przede wszystkim: obsługa menu, poruszanie się (w tym latanie), wydajne wykorzystywanie danej broni i wypełnianie wyznaczonych zadań.

Przejście w ten sposób przynajmniej kilku poziomów jest jak najbardziej wskazane, dopiero później można pomyśleć o podłączeniu się do gry na Internecie (czyli wybranie drugiej opcji). Oprócz „tradycyjnego" strzelania do wszystkiego wokół możliwa jest zabawa w kilku modyfikacjach –

© SIERRA

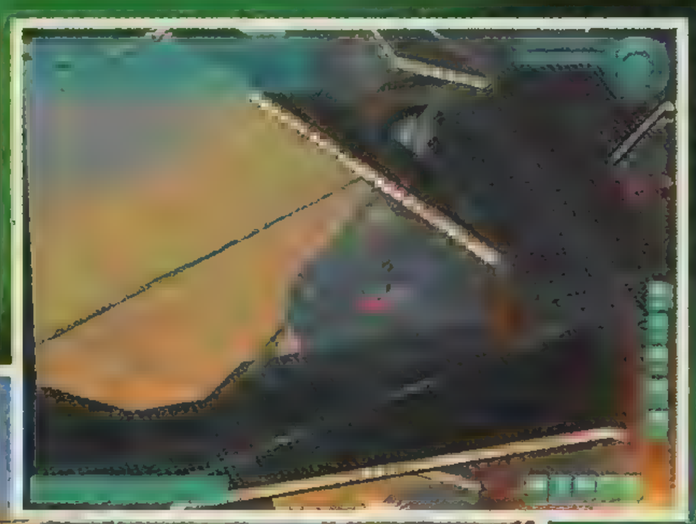
# TRIBES 2

**Co można zrobić z tak starym gatunkiem gier, jak strzelanina? Druga część TRIBES 2 jest najlepszym przykładem na to, że gry te cały czas się rozwijają, ewoluują i z pewnością nie wszystkie pomysły zostały już wykorzystane.**

charakterystykę każdej z nich przedstawiłem w ramce. Warto zakosztować którejś z drużynowych potyczek albowiem to właśnie one czynią z TRIBES 2 grę nadzwyczajną.

Chcąc opisać przyjemność płynącą z zabawy w ten produkt Sierry, przypomnę może stare porzekadło, według którego „apetyt rośnie wraz z jedzeniem". Zaraz po uruchomieniu programu nie zauważyłem niczego nadzwyczajnego – ot, po prostu dobra grafika, ciekawa oprawa dźwiękowa i równie wciągająca fabuła – czyli w zasadzie minimum wymagane od każdej nowszej produkcji komputerowej rozrywki. Śledząc zapowiedzi i informacje prasowe, które ogłaszają nadejście nowej gry, bierzemy zwykle poprawkę na reklamę i tego typu hasła odbieramy raczej dosyć sceptycznie. Bo przecież, jak autorzy mają nie zachwalać produktu, który chcą sprzedać? Dopiero po spędzeniu kilkunastu minut przed monitorem można śmiało dojść do wniosku, iż Sierra po raz kolejny wydała świetną grę.

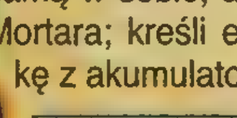
TRIBES 2 powinien przypaść do gustu wszystkim fanom zarówno gier TPP, jak i FPP, wśród których dominują pozycje oparte na starych pomysłach. Nawet „zwykły" deathmatch wymaga od gracza większych umiejętności manualnych i lepszego obeznania z grą, niż tylko znalezienie rakietnicy i ustrzelenie przeciwnika. Wielkie mapy i niekonwencjonalne rozwiązania mogą być dużym utrudnieniem dla miłośników dueli w „Kwaku" – jednocześnie fani COUNTER STRIKE bądź TEAM FORTRESS znajdą tu wiele podobieństw. Nie mówię już o rozgrywce zespołowej, która jest po prostu fantastyczna.



## BROŃ I DOPAŁKI

Na wstępie wspomniałem o części taktycznej. Nad tym warto zatrzymać się jakąś chwilkę. Po pierwsze, kierowana przez nas postać może należeć do jednej z trzech klas: lekkiej, średniej i ciężkiej. I znowu szczegółowo opisałem to w ramce – tu dodam tylko, iż naprawdę nie są to różnice powierzchowne, lecz takie, które mają decydujące znaczenie dla stylu gry. W zależności od dokonanego wyboru mamy możliwość używania określonej broni. Ciekawostką jest, iż skuteczność działania broni energetycznych); sprawdza się w każdych warunkach.

### SHOCKLANCE



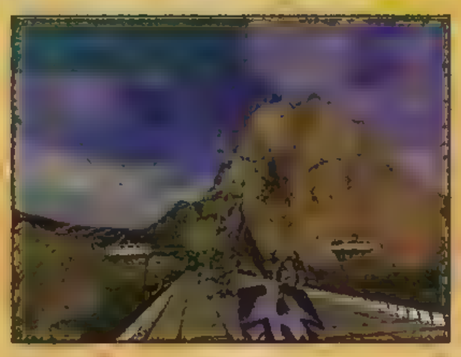
Przydatna jedynie przy bezpośrednich starciach; wiązka energetyczna naprowadza się samoczynnie; w zależności od uzbrojenia przeciwnika może zadawać poważne szkody; najlepsza w zestawieniu z kamuflażem.

### MISSILE LAUNCHER

Dostępna jedynie dla średniej lub ciężkiej klasy; naprowadzające się rakiety mogą być aktywowane także na kompanach z drużyny, jeśli w zasięgu sensorów nie ma wrogich jednostek; broń o dużej mocy i długim czasie przeładowania.

### TARGETING LASER

Celownik laserowy; nie jest bronią samą w sobie, a dodatkiem np. do Mortara; kreśli energetyczną wiązkę z akumulatorów gracza.



## Pojazdy i samoloty

### Wildcat-Class

*Załoga:* 1 (pilot) – tylko lekka klasa
*Prędkość:* Szybki
*Osłony:* Słabe
*Uzbrojenie:* Brak

Najlepszy pojazd dla snajperów lub zdobywców flag. Lekki, nieuzbrojony o zawrotnej prędkości. Kierowcy, uznawani za wyczynowców lub psychopatów, mogą nimi być tylko postacie z najlżejszej klasy.

### Beowulf

*Załoga:* 2 (kierowca, kanonier)
*Prędkość:* Średnia
*Osłony:* Dobre
*Uzbrojenie:* wieżyczki typu chaingun i mortar

Dobrze uzbrojony i opancerzony pojazd poruszający się zarówno po lądzie, jak i po wodzie. Dwuosobowa załoga Beowulfa może przysporzyć wiele kłopotów, szczególnie podczas atakowania bazy przeciwnika z uwzględnieniem pokładowych karabinków.

## Jericho

*Załoga:* 1 (kierowca)
*Prędkość:* Wolna
*Osłony:* Dobre
*Uzbrojenie:* wieżyczka rakietowa
*Dodatkowe:* aktywny Sensor Jammer
Wolny, acz dobrze opancerzony i uzbrojony pojazd z możliwością przewożenia dodatkowego ekwipunku. Świetnie sprawuje się przy wspieraniu ataków na wrogie lokacje.

## Shrike

*Załoga:* 1 (pilot)
*Prędkość:* Szybka
*Osłony:* Średnie
*Uzbrojenie:* dwa ciężkie działka typu blaster.
Zwinna maszyna, zdaje egzamin szczególnie podczas masowych potyczek zarówno powietrznych, jak i naziemnych. Wadą jest stosunkowo mała odporność osłon.

## Thundersword

*Załoga:* 3 (pilot, bombardier, kanonier)

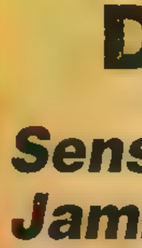
*Prędkość:* Średnia
*Osłony:* Dobre
*Uzbrojenie:* bomby plazmowe; podwójna wieżyczka typu blaster.
Wytrzymały, lecz powolny Thundersword wspaniale nadaje się do bombardowania przeciwnika, natomiast dodatkowe działko sprawdza się w powietrznych starciach. Naprawdę warto nauczyć się posługiwać tym cudeńkiem, bo w dobrych rękach potrafi być szkodliwe.

## Havoc

*Załoga:* 2 (pilot, kanonier)
*Prędkość:* Wolna
*Osłony:* Dobre, *Uzbrojenie:* Brak
Słaba prędkość maksymalna jest rekompensowana przez dobry pancerz. Do Havoca wejdzie w sumie 6 osób, każda z nich, prócz pilota, może atakować przeciwnika – naprawdę trudno powstrzymać.

# Dopałki

## Sensor Jammer Pack



Ukrywa wszystkich graczy w promieniu 20 metrów od użytkownika i tym samym chroni ich przed wszelakimi mechanicznymi czujnikami (kamery, sensory ruchu itp).

## Cloaking Pack

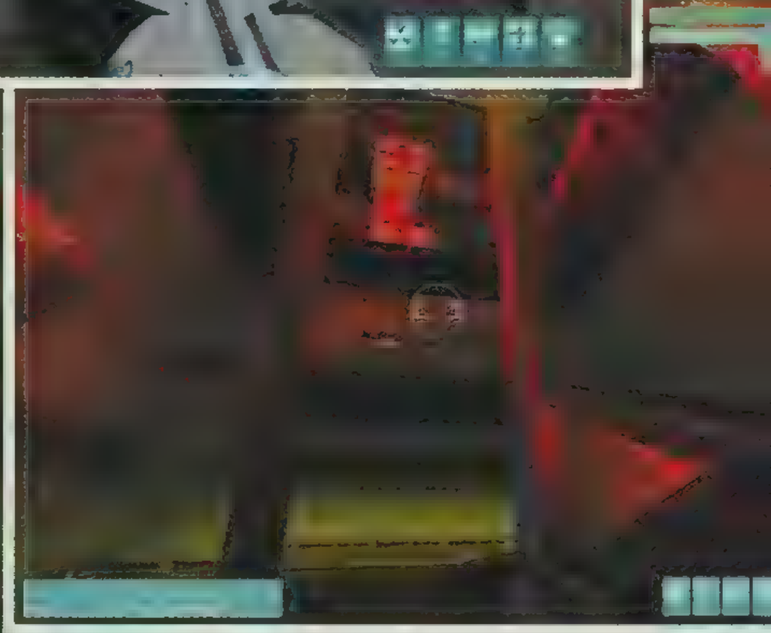
Nieaktywna chroni przed sensorami typu „pulse", wraz z aktywacją uruchamiana jest powłoka maskująca. Niewidzialny w ten sposób gracz może spokojnie przejść obok detektorów optycznych, jednakże zostanie wykryty przez sensory ruchu.

borem stanowiska: defensywnego lub ofensywnego. Można być zwiadowcą, złodziejem flag albo snajperem lub „bramkarzem", który pilnuje bazy.

Duże znaczenie mają także tzw. „packi" – nazwijmy je dopałkami, bo „dopalają" nasze podstawowe funkcje. W tym samym czasie można korzystać tylko z jednej takowej (spośród sześciu), lecz ewentualna wymiana jest jak najbardziej możliwa.

praktycznie w każdej chwili możemy zmienić swoje preferencje za pomocą „transformerów". Punkty takie przypominają nieco teleporty, ale ich przeznaczenie jest nieco inne. Najlepszym rozwiązaniem jest odwiedzenie „transformera" zaraz po rozpoczęciu meczu – otrzymamy pełen arsenał oraz niezbędną doń amunicję, a przy okazji możemy zmienić klasę postaci (np. w deathmatchu). Wcześniej należy odwołać się do menu postaci (domyślnie – kropka na klawiaturze numerycznej) i ustawić pożądane parametry. Oczywiście, w niektórych miejscach na mapie znajdują się dodatki, broń, amunicja czy też apteczki, ale do szybkiego skompletowania uzbrojenia bądź regeneracji sił powyższy sposób jest najlepszy. Nietrudno zgadnąć, iż punktów takich jest bardzo mało, a te, które znajdziemy, są oblegane bądź obstawiane przez kamperów. Po drugie – wybór klasy postaci i ekwipunku jest niemal równoznaczny z wyborem stanowiska: defensywnego lub ofensywnego. Można być zwiadowcą, złodziejem flag albo snajperem lub „bramkarzem", który pilnuje bazy.

W sprzyjających warunkach można także ustawić działko obronne i przeprowadzić atak przy jego pomocy. Szczególnie, jeśli jest ono na wyposażeniu któregoś z trzech pojazdów lub samolotów. Te zaś to prawdziwe cudeńka! Maszyny wojenne w TRIBES 2 budzą podziw swym ogromem. A jednocześnie postrach, bo nie jest łatwo samemu walczyć z takim gigantem.



## ONLINE

Ta gra jest najlepszym przykładem na zobrazowanie rozwoju gier sieciowych, a w szczególności FPS. Zawsze kiedy łączymy się z głównym serwerem, program sprawdza, czy nie ukazała się jakaś łatka – jeśli tak, to automatycznie ją ściąga i się aktualizuje. Zanim rozpoczniemy zabawę online, musimy zarejestrować się w bazie producenta. Próby gry na pirackich kopiach są daremne ze względu na liczne zabezpieczenia i częste aktualizacje. Po rejestracji otrzymujemy dostęp do grup dyskusyjnych, chata oraz wyszukiwarki serwerów. Nawet na tych polskich (na razie jest jeden) bez szybkiego połączenia zabawa będzie niemożliwa. Czasy, kiedy ping rzędu 300 jednostek był znośny, dawno minęły i teraz rozsądną granicą jest taki w granicach 100–150. W QUAKE'U mogliśmy przewidzieć tor poruszania się przeciwnika i odpowiednio wcześniej wystrzelić rakietę. Z uwagi na otwarte tereny oraz możliwość walki powietrznej zbyt wielkie opóźnienia skutecznie uniemożliwiają przeprowadzenie dobrego ataku. Zresztą, podobnie jest ze sprzętem. Według producenta minimalne wymagania to Pentium II

300 MHz oraz 64 MB RAM, ale na Celeronie 400, 128 MB RAM i TNT2 z niskimi detalami gra potrafi chrupać.

O właśnie – grafika. Pod tym względem TRIBES 2 stoi na bardzo wysokim poziomie. Wszystkie elementy gry – począwszy od modeli, poprzez mapy, aż na efektach specjalnych skończywszy – prezentują najwyższą jakość. Wielkie areny zostały bezbłędnie wykonane i w zasadzie nie spotykamy się z niedoróbkami, rozłażącymi się bądź niedopasowanymi teksturami. Z całą pewnością nie można niczego zarzucić wizualnemu wykonaniu. No, może poza dosyć surowym środowiskiem, ale taki już jest świat Starsiege Tribes.

*Choć kampowanie nie popłaca nawet w TRIBES 2, to jednak mając taką armatę, po prostu nie można się oprzeć, zwłaszcza że wali na spore odległości!*

Grono odbiorców TRIBES 2 jest ściśle sprecyzowane. Jest to gra sieciowa w najlepszym tego słowa znaczeniu. Już w trzecim tygodniu od jej wydania w USA było tylu czynnych graczy, że liczba ta zmieściła się w pierwszej dziesiątce ogólnego rankingu. W zasadzie można pokusić się o stwierdzenie, iż tytuł ten powala na kolana dopiero po pewnym czasie. Z pewnością nie należy do tych pozycji, którymi zachwycamy się, nawet jeśli nie widzieliśmy ich na oczy. Tu najważniejsza jest tzw. „grywalność", przygotowana w najlepszym wydaniu. Im więcej i dłużej gramy, tym bardziej wydaje się, że powinniśmy jeszcze trochę posiedzieć. „Trening czyni mistrza" – aby przyswoić tajniki TRIBES 2, nie wystarczy tylko opanować obsługę klawiatury i myszki. Oprócz poruszania się niezbędne są takie elementy jak znajomość terenu i odpowiednia strategia. Bieganie na oślep to podstawowy błąd niedoświadczonych graczy – zwiastujący ich rychłą śmierć. Wybór klasy postaci oraz dobór ekwipunku to tylko pozornie prosta sprawa. Ograniczony zasób amunicji oraz arsenał pukawek w dużym stopniu utrudnia grę, toteż dokonanie właściwego wyboru jest rzeczą o najwyższym priorytecie. Mimo wszystko gra warta jest uwagi i powinna trafić w ręce wszystkich fragujących. Teraz pozostaje tylko jeden problem – jak grać, żeby wygrać?

*Tu zoom działa jak powinien - bez niego ta forteca byłaby tylko wypierdkiem na horyzoncie*

*Czy znajdzie się ktoś na tyle odważny (albo raczej głupi), żeby nazwać tego koleżkę po imieniu: „zakuta pała"?!?*

*Valpurgius*

*PS Polski serwer TRIBES 2 znajdziecie pod adresem: 195.150.18.20:28000*

**Dynamix/Sierra**

www.tribes2.com

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.com.pl
TERMIN WYDANIA PL JEST
PC WIN'95-Me Min. Pentium II 300, 64 MB RAM

**OCENA: 9/10**

## Energy Pack

Szybciej regeneruje energię, a także podnosi wydajność akumulatorów i jeta.

## Repair Pack

Po włączeniu regeneruje poziom zdrowia do maksimum - najpierw użytkownika potem innych graczy.

## Ammo Pack

Dzięki niej możliwe jest noszenie większej ilości amunicji, niż jest to określone właściwościami klasy postaci.

## Shield Pack

Energetyczna osłona, aktywowana - chroni przed ogniem nieprzyjaciela, dopóki akumulatory nie zostaną rozładowane.

# Klasy postaci

W TRIBES 2 postacie podzielone są na trzy grupy: Scout, Assault i Juggernaut. Każda z tych klas różni się nie tylko wyglądem zewnętrznym, ale przede wszystkim możliwościami. Scout jest najlżejszy, dzięki czemu gracz porusza się szybko i może się wznieść najwyżej ze wszystkich. Klasa ta dobra jest szczególnie dla atakujących (np. w trybie CTF), bowiem ich ruchy nie są niczym skrępowane, jednak nie mogą oni nosić zbyt ciężkiego ekwipunku bądź używać niektórych broni (np. Mortar). Oczywiście, odporność na ogień nieprzyjaciela jest najgorsza. Całkowitym przeciwieństwem jest najcięższa klasa Juggernaut. Ogromne „byki" mają problemy z lataniem (praktycznie niemożliwe) oraz poruszają się najwolniej. Plusem jest możliwość korzystania z największej ilości pukawek (do 6). Grupa ta sprawdza się na stanowiskach defensywnych. Nietrudno domyślić się, iż Assault jest klasą najbardziej wypośrodkowaną, uniwersalną.

# Gramy!

**Deathmatch** – każdy zna zasadę, w której brak jakichkolwiek zasad. Po prostu strzelaj do wszystkich i pilnuj swojego kupra.

**Capture the Flag** – gra zespołowa; dwie bazy, a w każdej z nich flaga. Zdobądź flagę przeciwnika i przynieś ją do swojej bazy, reguły proste i stare jak świat.

**Capture and Hold** – gra zespołowa; tu trzeba opanować daną lokację (np. wieżę) i odpierać ataki nieprzyjaciela. Bijące punkty zasilają konto gracza dopóki nie znajdzie się ktoś na jego miejsce.

**Rabbit** – na mapie znajduje się tylko jedna flaga. Będąc w jej posiadaniu, zdobywamy punkty, ale też mamy na karku wszystkich innych graczy, chcących odebrać nam zdobycz.

**Siege** – gra zespołowa; zadaniem pierwszej grupy jest utrzymanie określonej pozycji, a zadaniem drugiej - przejęcie jej. Po zdobyciu lokacji grupy zamieniają się rolami.

**Bounty** – wcielamy się w rolę łowcy i jednocześnie zwierzyny. My polujemy na wcześniej upatrzoną ofiarę, ale też ktoś poluje na nas.

**Flag Hunters** – każdy z graczy dzierży flagę i jego (lub grupy) zadaniem jest zdobycie jak największej liczby innych flag.

Ostatnimi czasy coraz częściej pojawiają się gry, w których nacisk kładzie się jedynie na grafikę. Od ostatniej części MONKEY ISLAND nie pojawiła się żadna przygodówka, która klimatem przypominałaby stare, dobre hity. Obecnie wszystko jest w 3D, ślicznie renderowane, ale – niestety – z banalną fabułą. Choć oczywiście są też i wyjątki. Przejdźmy do recenzowanej gry, bo to ona jest główną atrakcją tego tekstu.

Gilbert Goodmate to młody, pełny życia i żądny wrażeń chłopak, który tak naprawdę sam nie wie, co ze sobą zrobić. Jest dowcipny, czarujący i przystojny, choć jego wygląd czasem rozśmiesza. No i często działa na nerwy otoczeniu. Do tej pory jego życie nie różniło się więc specjalnie od życia przeciętnego chłopaka w jego wieku. Do czasu...

*Wujek Gilbert to fajny gość, choć niektórzy członkowie rodziny mówią na niego ciota*

## ZA SIEDMIOMA GÓRAMI...

Główną atrakcją miasteczka Phungoria stanowił wielki grzyb. Związana z nim była ciekawa historia o pewnym młodym rycerzu, który przy pomocy tego właśnie grzyba, jak również dzięki swojej niesamowitej odwadze (albo głupocie) zdołał pokonać niejakiego Karna – czarnoksiężnika bardzo złego i niezwykle potężnego zarazem, którego jedynym pragnieniem było podbicie całego świata. Wielu próbowało pokrzyżować mu plany i nikomu się to nie udało – oczywiście, poza wspomnianym młodzieńcem. Chłopak został bohaterem, a uczczono go, stawiając ten jego wielki grzyb w centrum Phungorii. Co roku w miasteczku odbywały się festyny, które miały przypominać, w jaki sposób został ocalony świat. Na tych festynach wybierano jedną osobę, która przez cały następny rok będzie opiekowała się grzybem. Tym razem padło na Abrahama Goodmate'a, dziadka Gilberta.

Każdy, kto opiekuje się grzybem, odpowiada za niego własnym życiem. Pech chciał, że tydzień przed festiwalem grzyb został skradziony przez nieznanego sprawcę, który przy okazji znokautował Abrahama wielkim młotkiem. Dziadek Gilberta, jako że odpowiadał za grzyb, trafił do więzienia, a jego egzekucję wyznaczono na dzień grzybowego festiwalu.

## DO ROBOTY!

Zadanie nasze jest więc chyba jasne. Wcielając się w postać Gilberta, musimy przed upływem tygodnia odnaleźć skradziony grzyb oraz złodzieja. Prawdę mówiąc, zadanie to nie będzie łatwe, gdyż w miasteczku nikt nie jest w stanie nam pomóc. Jego mieszkańcy albo nie słyszeli o tym, co się stało z dziadkiem, albo po prostu nie chcą nic zrobić. Swoją bierność w tej sprawie wykazuje zwłaszcza szeryf. Zamiast szukać złodzieja, śpi całymi dniami. Na szczęście, inną postawę reprezentuje księżniczka Michelle. Opracowała ona plan, w jaki sposób uratować dziadka Gilberta. Mianowicie, chce, aby nasz bohater przebrał się za jej ojca i na wieczornym spotkaniu sprzeciwił się egzekucji (sam zgred Michasi ma na to zbyt słaby charakter). Będziemy do tego potrzebowali stroju, który sprawi, że będziemy prezentować się jak prawdziwy król. Jest to więc kolejne zadanie, jakie musimy wykonać. Garnitur, który trzeba będzie skombinować, składa się z kilku części.

*Dlaczego ciota skoro to wujek? Może mają mu za złe, że śpiewa w bojzbendzie w jakimś gajklubie.*

GILBERT GOODMATE jest typową przygodówką 2D. Czasem można odnieść wrażenie, że gra się w stare produkty LucasArts. Większość zagadek sprowadza się do łączenia jednego przedmiotu z drugim, a potem wykorzystywania powstałego w ten sposób urządzenia do wykonania jakiejś czynności. Zagadek jest bardzo dużo. Co najważniejsze – są one logiczne. Jednak muszę przyznać, że aby niektóre rozwiązać, trzeba wykazać się niemałą wyobraźnią. Oprócz tego przyda się również poczucie humoru, bo na przykład – kto by wpadł na to, aby straszyć świnie schematem krojenia prosiaków czy golić owce mieczem:)

Zdobywanie niektórych przedmiotów wprowadza niemałe zamieszanie w lokalnej prasie. Trzeba przyznać, że jej przedstawiciele działają sprawnie i szybko dowiadują się nawet o najmniejszym „przestępstwie", jakie popełnimy. Spokojnie, pisząc „przestępstwo", nie miałem wcale na myśli niczego brutalnego. Chodzi głównie o to, że niektóre przedmioty jesteśmy zmuszeni sobie przywłaszczyć. Co sprawia, że ich właściciele... cóż, nie do końca są szczęśliwi... Czasem, aby osiągnąć cel, trzeba strasznie wiercić dziurę w brzuchu spotkanej osobie. Zdarza się również, że jeśli na przykład nie wypytamy o dany przedmiot, to po prostu nie będziemy w stanie go zabrać.

*Mnie w każdym razie nigdy nie chcieli tam zabrać*

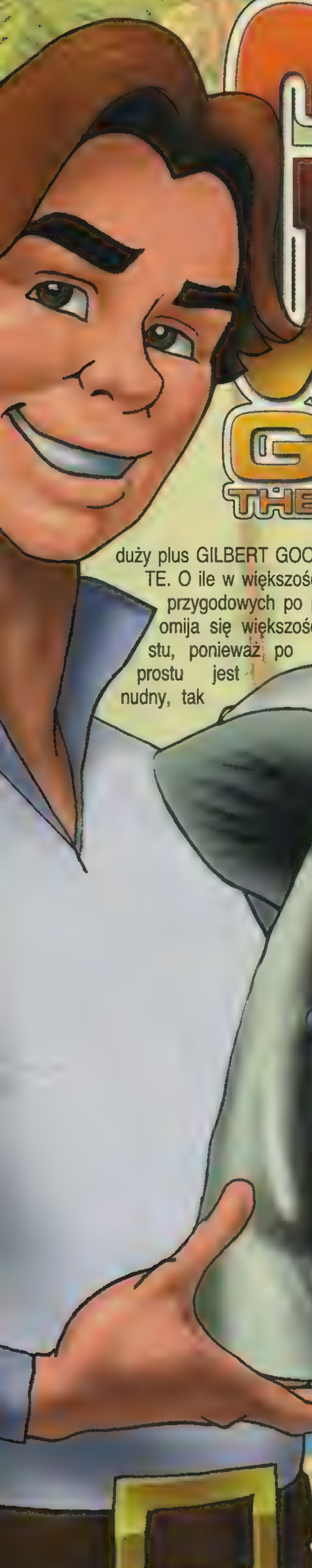
## CHARAKTERKI

Postacie, które spotykamy podczas naszej przygody, to już zupełnie odrębny rozdział. Po części to właśnie one budują humorystyczną stronę gry. Jest ich blisko pięćdziesiąt, więc zwrócę uwagę tylko na te, które najbardziej jakoś utkwiły mi w pamięci – są naprawdę super! Pierwszą z nich jest chłopiec z lokalnej gazety, któremu cały czas staramy się udowodnić, że umieszczane w prasie informacje są naciągane. Jest też szalony Pete Fedurski, który ma bzika na punkcie swojej armaty – służy mu ona do zatapiania statków wikingów. Siedzi cały czas w swojej wieży, je tylko pizzę i pije napoje gazowane – to się nazywa zdrowy tryb życia:) Wikingowie – nie mógłbym ich pominąć. Natkniemy się na kilku z nich i za każdym razem będziemy mieli do czynienia z nietypowym ich przedstawicielem. Najbardziej odjechana jest Helga – kobieta, która lubi się przebierać za mężczyznę. Jak na czasy, w których toczy się

© PRELUSION

# GILBERT GOODMATE
## THE MASHROOM OF PHUNGORIA

*Gilbi - jak mawiali o nim przyjaciele, miał jednak w życiu cel*



gra, dosyć ciekawą postacią jest szalony wynalazca Elton. Ten gość na składzie ma wehikuł czasu, robota i jeszcze kilka innych ciekawych rzeczy. Spotkamy również wróżkę, która otwiera drzwi przy użyciu urządzenia Eltona, co bardzo dobrze przywabia turystów. Przepowie ona między innymi powstanie Internetu, ale to oczywiście nie będzie miało wpływu na grę:)

Warto dodać, choć właściwie jest to jasne, że każda ze spotkanych postaci ma własny charakterek. Trzeba przyznać, że trochę się nagadamy. Jest mnóstwo tekstu do przeczytania, jednak w tym kryje się duży plus GILBERT GOODMATE. O ile w większości gier przygodowych po prostu omija się większość tekstu, ponieważ po prostu jest nudny, tak tutaj nawet ma się ochotę go czytać. Dlaczego? Głównie z powodu docinków Gilberta, ale nie tylko. Gra jest naładowaną bardzo wyważonym i łatwym do zaakceptowania humorem, co sprawia, że praktycznie w ogóle nie odczuwa się zmęczenia dużą ilością tekstu do przyswojenia. Postacie wypowiadają się ciekawie i czasem naprawdę można dowiedzieć się interesujących rzeczy.

ku nie mam najmniejszych zastrzeżeń. Wspaniała muzyka, tak wkomponowana w całość, że praktycznie nie słyszy się jej, tylko po prostu wczuwa w przygodę. Dialogi inscenizowane są przez doskonałych aktorów, którzy zostali perfekcyjnie dobrani do odgrywanych postaci. Nie ma mowy, aby nie zrozumieć jakiegoś zdania.

GILBERT GOODMATE jest grą bardzo, ale to bardzo dobrą. Zapewnia wiele godzin wspaniałej rozrywki. Przy niej po prostu nie sposób się nudzić! Przyznam, że od dawna tak dużo czasu nie spędziłem przy żadnej przygodówce. To produkt na miarę MONKEY ISLAND – taki, który instaluje się po to, aby dobrze się rozerwać. No i jest to doskonały wzór do naśladowania dla programistów. A w dodatku u nas zostanie wydany języku polskim!

*Murmur*

***Jest już połowa roku, a prawdę mówiąc, żadna wyjątkowa przygodówka nie pojawiła się jeszcze na rynku. Nie pojawiła, aż do tej chwili... Panie i Panowie, do miana gry roku zostaje nominowany GILBERT GOODMATE! Oddawajcie głosy na numer 0-700-HIC-IOR!***

*Okazało się, że wzorem swojego idola Longinusa Podbipięty ślubował czystość i że póki jednym pociągnięciem miecza nie ogoli owcy do gołej skóry, to się jej nie odda*

## NA ZAKOŃCZENIE

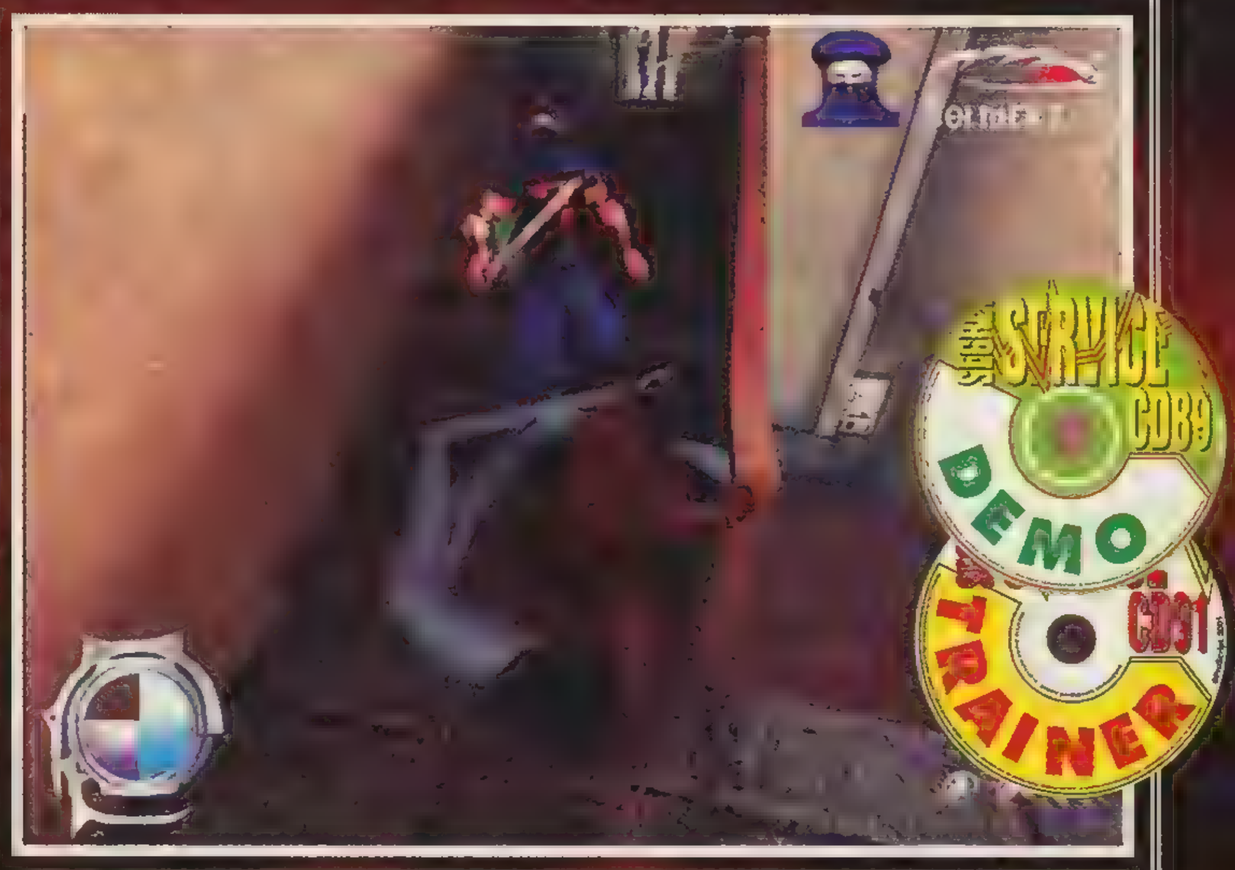
Graficznie gra wygląda ślicznie. Piękne, ręcznie rysowane lokacje i bardzo ładne postacie, które płynnie się poruszają. Do tego dochodzą dobrze wykonane animacje. Do dźwię-

**Prelusion**
www.gilbertgoodmate.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-2k Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 8/10**

# RESURRECTION

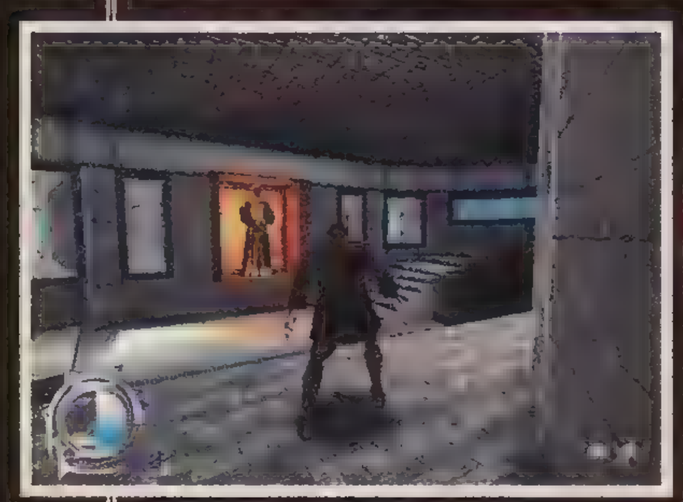


*Przepraszam, którędy do siłowni?*

Czarny smok pochłania ludzkie dusze i gromadzi moc dla swego pana – Azogaraza. A w królestwie Sagras powstaje właśnie świątynia tego demona. To Ahivoges, jego kapłan, podstępem zdobył zgodę na budowę. Książe Bertrand był od początku nieufny wobec tajemniczych przybyszy. Wymógł więc powierzenie mu pieczy nad szybko postępującymi pracami. No i dla niektórych stał się mocno niewygodny... Wyznawcy demona muszą się go pozbyć.

## BOHATEROWIE

Możemy tu wcielić się w kilka postaci. Poza tymi już wyżej wspomnianymi są jeszcze Domenicus, Daiko i Gau. Każde z nich dysponuje innymi umiejętnościami specjalnymi. Ten pierwszy przypomina nieco bestię – cóż, w końcu został spłodzony przez Azogaraza! Ma więc niezwykły dar chodzenia po suficie, poza tym niezwykle sprytnie skrada się i chowa, wykorzystując cień. W jego wypadku najlepszym sposobem na zaatakowanie będzie więc podejście przeciwnika od tyłu lub zaczajenie się w którymś z licznych zakamarków. Daiko to kapłanka paladynów, jej nadzwyczajną cechą jest umiejętność wykorzystywania magii. Dzięki niej może wystrzelić pocisk bądź przyjąć niematerialną formę bytu – potrafi więc zarówno trzymać wrogów na dystans, jak również działać z zaskoczenia. Waleczny rycerz Gau to jedna z najpotężniejszych postaci w grze. Jego zbroja i miecz są wspierane przez magiczne moce, dzięki czemu może stanąć do walki z przeciwnikami normalnie dużo silniejszymi od siebie. A w grze będzie ku temu okazja nie raz.



*Ups, trochę mało mam energii...*

## GRAJMY

RESURRECTION łączy w sobie dwa gatunki gier. W efekcie otrzymujemy dosyć ciekawą mieszankę. Do wyboru mamy tu opcję przygody lub walki. Pierwsza z nich to praktycznie klasyczny TPP, przypominający serię TOMB RAIDER czy może raczej HERETICA 2. Gracz kolejno wciela się w każdą z postaci – zależnie od przydzielonej misji ma do dyspozycji danego bohatera lub bohaterkę i dąży do osiągnięcia celu. A tym może być: odnalezienie komnaty księcia i rzucenie na niego zaklęcia, uwolnienie „pożartych" przez smoka dusz mieszkańców Sagras, zapobiegnięcie dalszemu odprawianiu szatańskich rytuałów, oczyszczenie świątyni, uratowanie króla czy wreszcie na koniec – zabicie samego Azogaraza.

Wprawdzie etapy są dosyć zróżnicowane, ale jest ich tylko osiem. Niestety, liczba to bardzo skromna. Jednak nic straconego! Aby przedłużyć żywotność swego produktu i jednocześnie podnieść poziom jego trudności, autorzy zadbali o to, by... nie było tu opcji zapisu stanu gry! Każda postać ma trzy wcielenia i grę można wznowić tylko od tego miejsca, w którym się przed chwileczką zginęło. Po wyczerpaniu limitu „żyć" trzeba zabawę (na danym poziomie) zaczynać od początku. Prawdę mówiąc, wątpię, czy takie rozwiązanie przypadnie graczom do gustu. Inteligencja przeciwników stoi na stosunkowo niskim poziomie (gracz zostaje zauważony, dopiero kiedy podejdzie bliżej), a obecny tu element walki jest kolejnym przykładem na sztuczne podwyższanie poziomu trudności. Niewielka ilość klawiszy funkcyjnych to z pewnością zaleta, ale brak możliwości zmiany ich położenia to już wada.

Nielepiej jest w przypadku opcji walki, choć ta z pewnością została bardziej dopracowana. Areny, na których toczymy boje, to zazwyczaj komnaty z owalnym ringiem. To w jego obrębie rozgrywamy kolejne pojedynki. Po odniesieniu zwycięstwa w dwu rundach przechodzimy na kolejną arenę i staczamy bój z innymi wrogami. Całość przypomina nieco MORTAL KOMBAT 4, jednak brakuje tu takiej dynamiki czy szerszego wachlarza ciosów specjalnych.

## WERDYKT

RESURRECTION to gra dobra, ale niestety – niedopracowana. Poza wyżej wymienionymi minusami muszę jeszcze przyczepić się silnika graficznego, a dokładniej – blokowania się postaci w nietypowych miejscach lub „wnikania" w inne obiekty 3D. Pisząc zapowiedź spodziewałem się czegoś więcej. Niestety, pomysł przerósł możliwości programistów i w efekcie powstała gra średnia, skierowana do mniej wymagających graczy.

*Valpurgius*

*PS Wprawdzie mamy do czynienia z produktem zlokalizowanym, ale nie zdziwcie się komentarzem „You win";)*

*Zgraja nieudaczników!*

**Dinamic Multimedia**
www.dinamic.com

DYSTRYBUTOR PL – TIPWARE PL
STRONA PL – resurrection.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-Me/2K – Min. Pentium 200, 64 MB RAM

**OCENA: 5.5/10**

# X-COM ENFORCER

Jesteś fanem serii X-COM? Przy UFO DEFENCE stawiałeś swe pierwsze kroki w świecie komputerowych strategii? Z niecierpliwością czekałeś na kolejną X-grę? A więc specjalnie dla Ciebie: X-COM ENFORCER! Nowa, kolorowa, tylko jakaś taka... mało strategiczna. Według samych twórców jest to „szybka, dynamiczna gra akcji, w której Twym zadaniem jest obrona Ziemi przed inwazją Obcych". Spójrzmy, co się kryje pod takim sloganem.

## DOPALANE ANDROIDY

Tytułowy bohater, Enforcer, to android skonstruowany w laboratoriach X-COM – organizacji powołanej do obrony Ziemi przed hordami wielkookich, różnokształtnych ufoków. Bierze do ręki spluwę, dokręca sobie śrubki i wyrusza na wojnę. Jednorazowo jest w stanie unieść tylko jeden rodzaj broni, jednak jak na grę zręcznościową przystało, co chwila może znaleźć porozrzucane tu i ówdzie zasobniki z uzbrojeniem. A dostępnych jest kilkanaście rodzajów giwer: od klasycznego miotacza laserowego, poprzez strzelby, zamrażacze, miotacze ostrzy, działka plazmowe, a na przenośnej wyrzutni pocisków jądrowych skończywszy. Przewidziano także zestaw klasycznych dopalaczy – wzmacniacz działania uzbrojenia, atak orbitalny czy urządzenie maskujące.

## PŁASZCZYZNA TPP

ENFORCER korzysta z silnika UT. I przyznam, że ten spisuje się całkiem nieźle. Naszego bohatera, jego przeciwników i efekty świetlne wykonano naprawdę nieźle, podobnie przyzwoicie wyglądają lokacje. Choć, niestety, tylko „przyzwoicie" – po grze, która wyszła z Microprose, spodziewałbym się ciut więcej. Zastosowanie tego, a nie innego silnika ma jeszcze jedną zaletę – gra nie ma za specjalnie wysokich wymagań i nieźle ciągnie nawet na słabszym sprzęcie.

Akcję widzimy z perspektywy trzeciej osoby. Jak wygląda typowa strzelanina TPP? Wiadomo – trzeba biegać po skomplikowanych poziomach, skakać na umieszczone w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach platformy, mieć oczy dookoła głowy i pewną rękę, nawykłą do obsługi broni w widoku zza naszych pleców.

*Silnik UT sprawuje się nieźle, a i wymagań sprzętowych nie ma tu zbyt wielkich*

broń – kamera pozostaje nieruchoma) w górę i w dół, jednak bardziej to przeszkadza, niż pomaga – celownik co chwilę ucieka, trudniej namierzyć Obcych. Na szczęście, zawsze można zdać się na autorów i włączyć automatyczne namierzanie – wtedy wystarczy jedynie spokojnie obracać się w miejscu i długimi seriami kosić tabuny ufoków. Tak właśnie wygląda większość gry – włączony autofire, wyłączony mózg. Zagadki ograniczono do minimum, scenariusz jest maksymalnie prostolinijny. Całość przypomina SERIOUS SAM, jednak jest pozbawiona jego charakterystycznej atmosfery.

## X-COM ZASTĘPCZY

X-COM ENFORCER to gra... Cóż, przede wszystkim nie jest to, de facto, X-COM. Po zastąpieniu Obcych dowolnymi innymi przeciwnikami (np. wielkimi żółtymi bananami) jej sens nie uległby większej zmianie. Równie dobrze mogłaby nazywać się po prostu ENFORCER – wtedy jednak z całą pewnością większość ludzi w ogóle nie zwróciłaby na nią uwagi. Zastanawiałem się, czy wspomnieć o pewnym dawno oczekiwanym tytule? Chyba się jednak bez tego nie obędzie. Mam na myśli X-COM ALLIANCE – fani czekają na niego już niemal dwa lata. Przypomnę, iż będzie to drużynowa gra taktyczna FPP, osadzona w świecie poddanym inwazji Obcych. Jej premierę przekładano już kilkukrotnie, nadal nie jest znana ostateczna data. ENFORCER to w pewnym sensie produkt zastępczy – po prostu należało dać graczom cokolwiek bazującego na tym samym silniku UNREAL TOURNAMENT.

Wbrew pozorom, nie chcę powiedzieć, że ENFORCER to zła gra – bez przesady, można się przy niej nawet nieźle rozerwać. Szkoda tylko, że podczepiono ją do tak utytułowanego cyklu, narażając się na wcale słuszny gniew rozżalonych fanów. Jednym słowem: jako samodzielny tytuł przedstawiałby się nieźle, jako X-COM – niekoniecznie.

*Pooh*

*Androidy przeciw ufokom – dokręcamy śrubki, spluwa w garść i do boju!!!*

**Infogrames**
www.xcomenforcer.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium 350, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

Na podstawie powieści H.P. Lovecrafta napisano już np. tak dobrą grę jak ALONE IN THE DARK. Także i NECRONOMICON jest oparty na jednym z dzieł tego pisarza z przełomu XIX i XX wieku. Ale tym razem za natchnienie posłużyła programistom książka pod tytułem „The Case of Charles Dexter Ward".

Akcja gry toczy się w roku 1927 w Pawtuxet (USA). Wcielamy się w postać Williama H. Stantona. Naszego przyjaciela z dzieciństwa nawiedza jakiś potworny koszmar. Edgar, bo tak ma na imię nasz koleś, zmienia się z tego powodu nie do poznania. Trzeba poznać tego przyczyny. Podczas gry dowiemy się, czy ta sprawa ma coś wspólnego z tajemniczymi okultystycznymi eksperymentami praktykowanymi przez zmarłego w roku 1771 Gregora Hershela. W miasteczku krążą plotki, jakoby alchemik ten próbował przywoływać zmarłych do życia. Jakie sekrety kryją się w jego podziemnym laboratorium i co oznaczają ezoteryczne formuły „Necronomiconu"?

## OD POCZĄTKU

Zaczynamy! NECRONOMICON jest grą przygodową z widokiem z pierwszej osoby. Po lokacjach poruszamy się „skokami", wskazując myszką kierunek, w którym chcemy pójść. Mamy możliwość obracania głowy o 360 stopni, co pozwala na dużą swobodę. Podczas przygody czeka na nas wiele niesamowitych zagadek, takich jak chociażby Zagadka Saturna czy sprawa mieszania mikstur w laboratorium. Do rozwiązania jednego z problemów przyda się znajomość geografii, co świadczy o tym, że gra jest skierowana raczej do tych osób, które lubią sobie przy komputerze podumać. Zwiedzać będziemy różne domy, laboratoria, labirynty, a nawet podziemia.

Do dyspozycji mamy sporo: bardzo potwór czy coś w tym stylu. Nie, po prostu możemy zostać... pobici przez lokaja Edgara czy wpaść do dziury w jednym z pomieszczeń! Ogólnie jest około dziesięciu sposobów na ukończenie gry w pechowy sposób. Niestety, fabuła sprawia wrażenie liniowej i często nie możemy wykonać jakiejś czynności, zanim np. nie porozmawiamy z kimś lub nie wykonamy innego zadania.

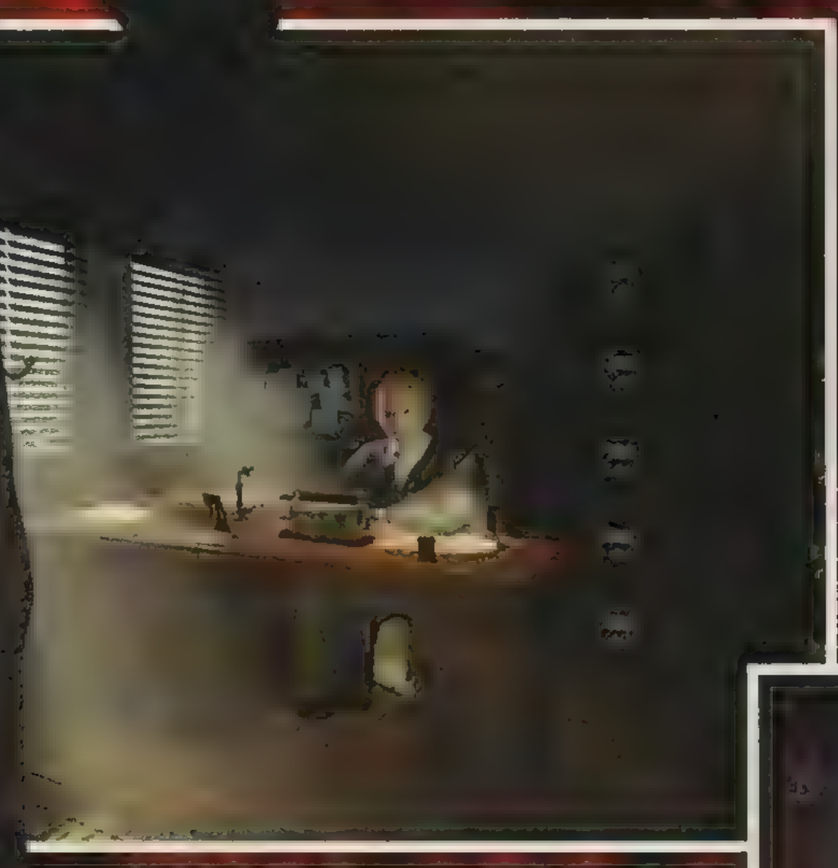
## CZY TU STRASZĄ?

Początkowo NECRONOMICON wydawał mi się nudny, a co więcej – mało straszny. Ale w trakcie gry z minuty na minutę moje zdanie ulegało zmianie, aż w końcu szczerze mogłem powiedzieć, że trochę zaczynam bać się ciemności! Jak w dobrym horrorze zaczynamy się czuć już w momencie nawiązania kontaktu z pierwszą lepszą osobą w Pawtuxet. Nie są to postacie specjalnie serdeczne, ich zachowanie w stosunku do nas jest raczej obojętne. Oczywiście, są też osoby, z którymi możemy normalnie porozmawiać, nie zmienia to jednak faktu, że ich styl bycia czy mowa przyprawiają o gęsią skórkę. W ogóle, wszyscy, których tu napotkamy, bardzo dobrze budują klimat tajemniczości. Sprawiają wrażenie, jakby coś przed nami ukrywali, jakąś straszną tajemnicę, której sami się boją. Łącznie w grze spotkamy około dwudziestu postaci. Może wydawać się, że to mało, jednak autorzy już się postarali, abyśmy nie poczuli niedosytu.

Im dłużej gramy, tym bardziej fabuła wciąga. Kiedy ma się już ochotę pójść spać, to po prostu nie można oderwać się od monitora. Dużym plusem jest to, że strach działa tutaj tylko na psychikę. To, co widzimy, nie budzi obrzydzenia czy poczucia lęku. Choć od czasu do czasu są sceny, których możemy się przestraszyć, jednak sam klimat grozy, jak już wspomniałem na początku, budują głównie wypowiedzi napotkanych osób, ich tajemniczość i wspaniała muzyka, która dopasowuje się do tego, co się dzieje. Swoją drogą, człowiek odpowiedzialny za ten ostatni element NECRONOMICONU miał również swój udział przy robieniu nutek do DRACULI 2.

*Codziennie rano zakładał swój stary i pokurczony mózg...*

Zagadki również przyczyniają się do budowania klimatu. Jedna z tych, które najbardziej mi się podobały, wymaga przesłuchania maszyny połączonej z mózgiem! To naprawdę niesamowite wrażenie, jak przy pomocy korbki i kilku żarówek mamy możliwość konwersacji! Zresztą, spróbujcie sobie wyobrazić, jak ciekawie zaczyna się robić, kiedy w nasze ręce trafia w końcu tom „Necronomiconu"!



*Kazimierz szczerze nienawidził swojego wszawego życia biurwy*

*... i rozpoczynał wielogodzinną wędrówkę do biura.*

## OTOCZENIE

Lokacje wykonane zostały naprawdę bardzo ładnie, no i oczywiście jemną kieszeń, mapę, półkę z różnymi papierami, które znajdziemy podczas gry, oraz narzędzia, które będą przydatne podczas rozwiązywania niektórych zagadek. Trzeba uważać, gdyż podczas przygody, niestety, można zginąć. I to nie dlatego, że zaatakuje nas jakiś

Właściwy tytuł to „Kitab Al–azif", co oznacza „Księga wycia dżinów i demonów". Zawiera opisy wielu bóstw oraz ras służebnych. Znajduje się w niej także wiele tekstów o czarach i praktykach magicznych. Została napisana w Damaszku przez Abdula Al–Hazreda około 730 roku p.n.e. Potajemnie przetłumaczona na grekę w 950 roku przez Theodorusa Philetasa z Konstantynopola księga została zatytułowana „Necronomicon" (z łaciny: necros – zmarli, nomos – prawo). Miała bardzo zgubny wpływ na wielu eksperymentatorów, dlatego została zakazana, a potem spalona przez patriarchę Michała. Przekładu na łacinę dokonał w 1228 roku Olaus Wormius. Tłumaczenie skierowało oczy papieża Grzegorza IX na tę księgę i w 1232 roku znowu zarówno łacińskie, jak i greckie wydanie zostało wyklęte. Arabski oryginał zaginął przed czasami Wormiusa. O greckim tłumaczeniu od czasu spłonięcia biblioteki publicznej w Salem w 1692 roku również nie ma żadnych wieści. Dr Dee dokonał przekładu na angielski, jednak nie zostało ono nigdy wydrukowane i istnieje tylko we fragmentach. Mimo to jest skarbnicą informacji. Jeden z łacińskich egzemplarzy (XV–wieczny) trzymany jest w British Muzeum w Londynie, drugi natomiast (XVII–wieczny) znajduje się w Paryżu w Bibliotheque Nationale. Różne wydania można znaleźć również w Widener Library na Harvardzie, w bibliotekach uniwersytetów Miskatonic (Arkham) oraz Buenos Aires. Na temat innych kopii krążą tylko plotki i domysły. Powiada się, że czytanie księgi prowadzi do zgubnych konsekwencji, w związku z tym jest w wielu krajach zakazane.

© WANADOO PUBLICATIONS

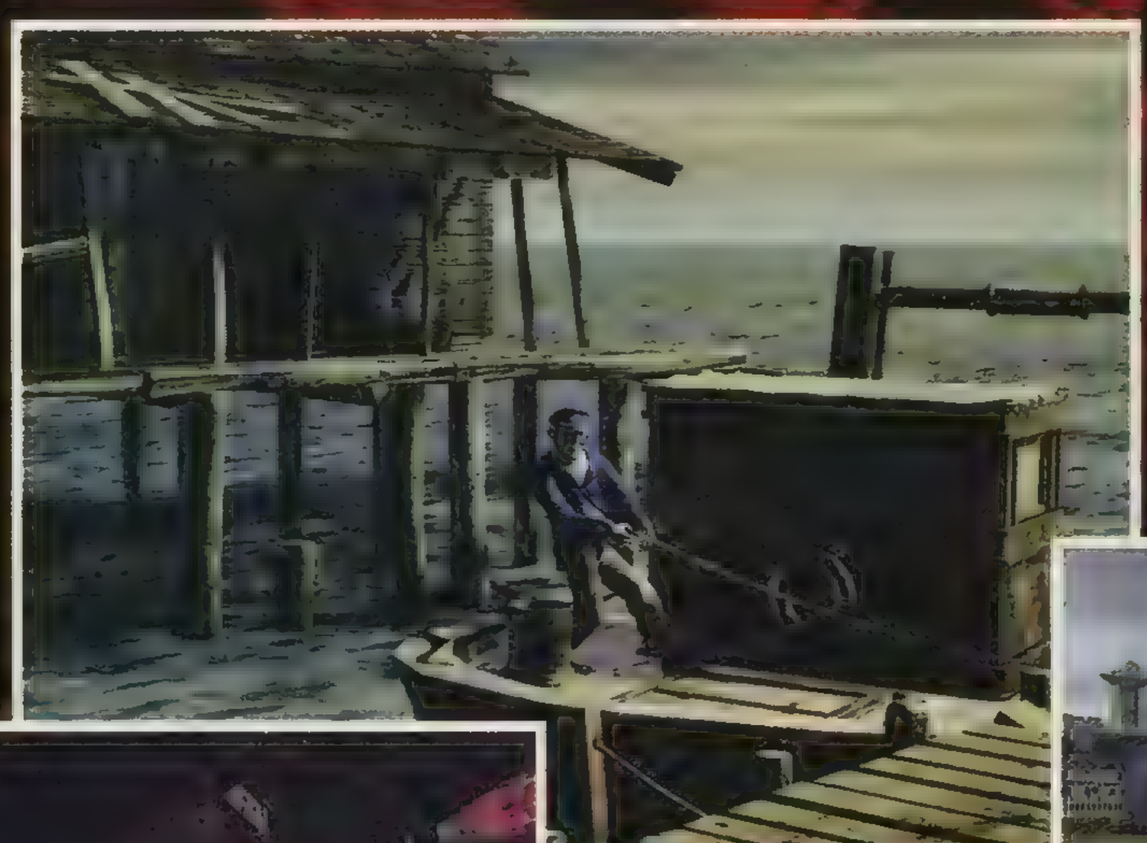
*Po drodze do bunkra codziennie mijał kolejne zwłoki kolegów, którzy nie wytrzymali napięcia*

wiście są trójwymiarowe. Niestety, daje się odczuć, że dookoła nic się nie porusza. Kiedy stoimy nad wodą, to słyszymy fale rozbijające się o brzeg, szumiące morze, ale kiedy spojrzymy na nią, to, niestety, stoi w miejscu. Rzuca się również w oczy, że nie został dopracowany efekt odbić lustrzanych. Tam, niedopracowany! Ich po prostu w ogóle nie ma! Trochę mnie odrzuciło, jak podchodząc do dosyć sporych rozmiarów lustra, zrozumiałem, że nie widzę swojego odbicia! Na logikę rzecz biorąc, powinno być, bo postać, w którą się wciela-

A skoro już jestem przy postaciach, które spotykamy w grze, to muszę się przyczepić do ich wykonania. Wyglądają bardzo ładnie, bym dodać, że w postacie wcielają się naprawdę dobrzy aktorzy i widać, że starano się o właściwy dobór głosów!

# NECRONOMICON
# THE DAWNING OF DARKNESS

***„Nie jest umarłym ten, kto może spoczywać wiekami***
***Nawet śmierć może umrzeć wraz z dziwnymi eonami”***
***Dwuwiersz z Kitab Al-azif***



*...nie przerażała go już myśl, że kiedyś to wszystko musi przeczytać...*

my, nie jest ani duchem, ani wampirem.

jednak śmiesznie zaczyna się robić, kiedy zaczynają coś mówić. Nie dość że dźwięk zupełnie nie pokrywa się z ruchem warg, to w dodatku nasi rozmówcy w ogóle nie mrugają, ich wzrok jest przez cały czas skierowany tępo przed siebie – byłoby to dopuszczalne np. u zombiaków, ale przecież nie u żywych ludzi! Można się do tego

*...a kiedy docierał na miejsce...*

przyzwyczaić, nie zmienia to jednak faktu, że nie jest to estetycznie wykonane. W tym miejscu chciał-

*...natychmiast robił to, co kocha naprawdę – zamawiał pizzę.*

Kończąc temat niedociągnięć, chciałbym jeszcze dodać, że w momencie gdy rozmawiamy przez telefon, to słuchawki nie łączy z aparatem żaden kabel, a przecież wtedy nie było jeszcze bezprzewodowych. Ale może się czepiam:) Ogólnie jednak NECRONOMICON sprawia bardzo dobre wrażenie zarówno pod względem udźwiękowienia, które jest naprawdę wyśmienite, jak i grafiki.

## PODSUMOWANIE

To gra bardzo dobra. Sam tytuł może już zresztą działać na niektóre osoby jak magnes. Jednak nawet Ci, którzy sięgną po NECRONOMICON przypadkowo, nie powinni być zawiedzeni. Zalecam jednak granie tylko i wyłącznie późnymi wieczorami i koniecznie bez opisu, bo wtedy staje się bardzo nużąca! Ale ogólnie rzecz biorąc – świetna robota!

*Murmur*

**Wanadoo Publications**
www.necrogame.com

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-Me Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 8/10**

*Jazda po złomowisku jest zapowiedzią tego, co stanie się z Twoim samochodem, gdy nie będziesz wygrywał...*

# eRACER

Firma Rage Software jest ostatnio bardzo aktywna. Jej dwie gry wyścigowe weszły na rynek w odstępie kilkunastodniowym. Cóż, takie tempo trudno wytrzymać nawet potentatom branży komputerowej, a co dopiero mówić o średniakach. Nic dziwnego, że pierwszy z tych tytułów, czyli OFFROAD, otrzymał u nas notę 3/10 (patrz – SS 90). Pełen obaw przystąpiłem do testowania eRACERA.

## SAMOCHODY

Te wyścigi to zmagania nowoczesnych bolidów o sportowej charakterystyce, wielolitrowych silnikach i setkach koni mechanicznych pod maską. Samochody – te ryczące potwory, rozsiewające mocno niezdrowe zapachy z rozgrzanych do czerwoności rur wydechowych – to środek, przy pomocy którego gracz będzie tu mógł dowieść swojej dojrzałości w prawdziwie męskiej rywalizacji na torze. Osiem mocno zróżnicowanych pojazdów powinno zaspokoić każde wymagania (zastosowano klasyczny motyw ze zdobywaniem aut w miarę wygrywania kolejnych wyścigów). Jeśli jednak ktoś nie poczułby się usatysfakcjonowany, to autorzy zapewniają świeżą dostawę wprost ze swojej strony w Internecie.

*Jazda po lesie to, wbrew pozorom, jedynie kilkusekundowy odcinek w ramach wyścigu po terenie zakładu chemicznego*

Standardowo są trzy opcje gry: Time Attack (walka z czasem), arcade (pojedynczy wyścig) i championship (seria wyścigów połączonych w logiczną całość). Decydując się na opcję mistrzostw, sięgamy do sedna rzeczy, a więc rozpoczynamy karierę zawodowego kierowcy wraz ze wszystkimi elementami takiej zabawy: odkrywanie nowych samochodów i tras, zarabianie kasy na wpisowe i nowe gadżety itp. Gra prosta nie jest. Mimo dwustopniowej opcji trudności nawet w charakterze „amatora" nie jest łatwo objechać samochody sterowane przez dość inteligentny komputer (drań posługuje się nimi jak kamikadze, często łamiąc zasady fair play).

*Widok zza kierownicy, reklamowany przez producenta, zdecydowanie na kolana nie rzuca*

System prowadzenia jest wybitnie arcade'owy i przyznam, że bardzo przypadł mi do gustu. Już dawno nie grałem w zręcznościówkę, w której jazda samochodem dostarczałaby mi tyle przyjemności. Tutaj rzeczywiście każda minuta dawała wiele satysfakcji. Auto bardzo posłusznie wykonywało wszystkie polecenia, a bardzo ciekawie przedstawione poślizgi kontrolowane i zawracanie „na ręcznym" podbiły moje serce. Jedyne, do czego można by się przyczepić, to opcja uszkodzeń. Nie wnosi nic do rozgrywki (no, może poza tym, że graficznie przedstawia się bardzo dobrze), więc po co w ogóle się z nią obnosić? Gdyby usunąć widoczny na ekranie licznik uszkodzeń, to nic by się nie zmieniło, a i ja nie miałbym do czego się przyczepić.

*Samochodem po hipermarketach – to może się zdarzyć tylko na Zachodzie!*

*Dopracowane poślizgi kontrolowane to element o kolosalnym znaczeniu*

## TRASY

Nasza droga wiedzie przez lotniska, ogromne magazyny, fabryki i miasta. Wszystkie trasy są dość ciekawie zorganizowane, choć czasami ich konstrukcja może dezorientować. Szczególnie denerwujące jest, gdy po raz kolejny gubimy się w tym samym miejscu, w momencie, gdy już wydawałoby się, że znamy całą trasę. Złego słowa nie można powiedzieć natomiast o ich przygotowaniu pod względem graficznym. Pod tym względem Rage Software jest naprawdę mocne. Podobnie jak w OFFROAD, tak i tutaj zarówno trasy, jak i modele samochodów zostały przygotowane z dbałością o szczegóły i zachwycają wyglądem. Tym większe brawa należą się za to, iż nie obciąża to zbytnio procesora i w eRACER da się zagrać nawet na komputerze niekoniecznie wyposażonym we wszystkie nowinki.

*Dynamikę gry podkreślają przeróżne sytuacje ekstremalne, kiedy to samochód traci kontakt z podłożem*

## INTERNET!?

eRACER jest ciekawą propozycją dla fanów czterech kółek. Dynamiczna akcja, dobry system kierowania i ładna szata graficzna to walory, które pozwalają wystawić tej grze wysoką notę. I choć może nie jest to tytuł wnoszący cokolwiek nowego, to na pewno wart jest poświęcenia mu kilkunastu (kilkudziesięciu) godzin.

A, i jeszcze jedno.... eRACER nie bez kozery nosi taką właśnie nazwę. Jedną z jego cech szczególnych jest możliwość gry w trybie multiplayer za pośrednictwem Internetu. I nie byłoby w tym może nic dziwnego, gdyby nie fakt, iż jest strona dedykowana na potrzeby takich rozgrywek, a patronat nad nią objął producent gry, fundując szereg nagród dla najlepszych graczy. Jeśli czujecie się na siłach – PRÓBUJCIE!!!

*TEG*

**Rage Software**

www.eracersite.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – MAJ
PC WIN'95/98 Min. Pentium 266, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

# STUNT GP

Chyba każdy z nas w młodości marzył o posiadaniu samochodu sterowanego radiem (lub nawet takowy posiadał). Jedne z tych modeli mogły poruszać się szybciej, inne pozwalały na jazdę po piachu, ale wszystkie bez wyjątku umożliwiały wykonywanie skoków i innych ewolucji, które niedostępne są zwykłym pojazdom. W wielu klubach modelarskich istnieją sekcje zajmujące się budowaniem i ulepszaniem takich samochodzików, jednak zabawa ta nie jest dostępna wszystkim. Trzeba mieć bardzo zręczne palce i zasoby gotówki na zakup sprzętu.

## MODELARSTWO NA EKRANIE

Tym, którzy nie mają czasu ani ochoty na grzebanie w małych silniczkach, pozostaje gra STUNT GP. Tutaj możemy uczestniczyć w zawodach modeli sterowanych radiem bez obawy o zniszczenie dosyć drogiego modelu. Nazwa gry mówi wiele o sposobie przeprowadzania rozgrywki. Najważniejsze jest oczywiście dojechanie do mety na pierwszym miejscu, ale jeśli po drodze nie będziemy wykonywać żadnych ewolucji powietrznych, typu beczki czy pętle, to gratyfikacja pieniężna za ukończenie wyścigu będzie bardzo mizerna. Jeśli jednak uda nam się podreperować naszą kieszeń, to za zarobione pieniądze udoskonalimy nasz model.

## OPONY NA TRASIE

Nie ma to znaczenia w pojedynczych wyścigach, ale w mistrzostwach po każdym wyścigu dokonujemy zakupów i ulepszamy naszą wyścigówkę. Poszczególnych udoskonaleń jest cała masa, ale najważniejsze to mocniejszy silnik, lepsze zawieszenie i opony. Z oponami jest jednak inaczej niż z resztą ulepszeń. Przed każdym wyścigiem trzeba sprawdzić, jakie podłoże ma dana trasa i dobrać odpowiednie ogumienie. Dostępne są też trzy klasy modeli, jedne lepiej spisują się na piachu, inne łatwiej wykonują ewolucje w powietrzu, a trzecia klasa to już demony szybkości. Po wnikliwych testach stwierdziłem, że wybór innej klasy niż najszybsza jest pozbawiony sensu, ponieważ wygranie mistrzostw wolniejszym pojazdem jest prawie niemożliwe.

W pojedynczych wyścigach mamy możliwość wyboru trasy, na której się ścigamy i rzeczywiście jest z czego wybierać. Tory są bardzo urozmaicone, ale jeśli komuś się znudzą, to może je zrobić własnoręcznie za pomocą załączonego edytora. Budowa odbywa się w bardzo intuicyjny sposób, a moduły, z jakich budujemy trasę, dają nam wolną rękę co do jej rozplanowania. Pamiętać trzeba tylko, aby jedno okrążenie nie było dłuższe niż pojemność baterii w modelach.

W dodatkowym trybie rozgrywki szalejemy naszym modelem po rynnie przypominającej te z zawodów rolkarzy. Tu liczą się punkty zdobyte za powietrzne akrobacje. Im bardziej pokręcone ewolucje wywiniemy w powietrzu (i uda nam się wylądować), tym więcej punktów zdobędziemy.

Pojazdy rozwijają zawrotne prędkości, dodatkowo jeszcze zwiększane za pomocą boosta. Jednak jego używanie powoduje szybkie zużycie baterii i może być przyczyną utraty dobrej pozycji w stawce. Na nasze szczęście pojazd z wyczerpanymi bateriami dojedzie do punktu, w którym może się doładować, tylko zrobi to bardzo powoli. Bardzo widowiskowe są skoki i inne ewolucje wykonywane przez modele, ale wymagają one osiągnięcia odpowiedniej wysokości i prędkości, aby po wykonaniu beczki lub dwóch pojazd nie wylądować na plecach.

Grafika, choć lekko cukierkowa, wygląda bardzo przyzwoicie i jest czytelna. Za pojazdami zostają smugi zjonizowanego powietrza, a gdy ostrzej pokonamy zakręt, to ślizgające się gumy zostawiają za sobą pasma dymu. Na poboczach ustawione są obiekty, które jeszcze pogłębiają wrażenia z jazdy modelem, ponieważ są o wiele większe niż nasze pojazdy. Brakuje mi tylko możliwości patrzenia na tor z boku – tak jak na prawdziwych zawodach.

Zadziwiająca jest grywalność tego tytułu. Na początku nic nas nie wciąga, ale każdy kolejny wyścig powoduje wzrost adrenaliny i potem trudno się od tej gry oderwać. STUNT GP na każdym kroku zaskakuje nowymi wyzwaniami. Panowie z Team 17 wykonali naprawdę niezłą robotę.

*Zulu*

*Na zakrętach modele błyskawicznie tracą przyczepność. Może trzeba było wybrać cięższy pojazd?*

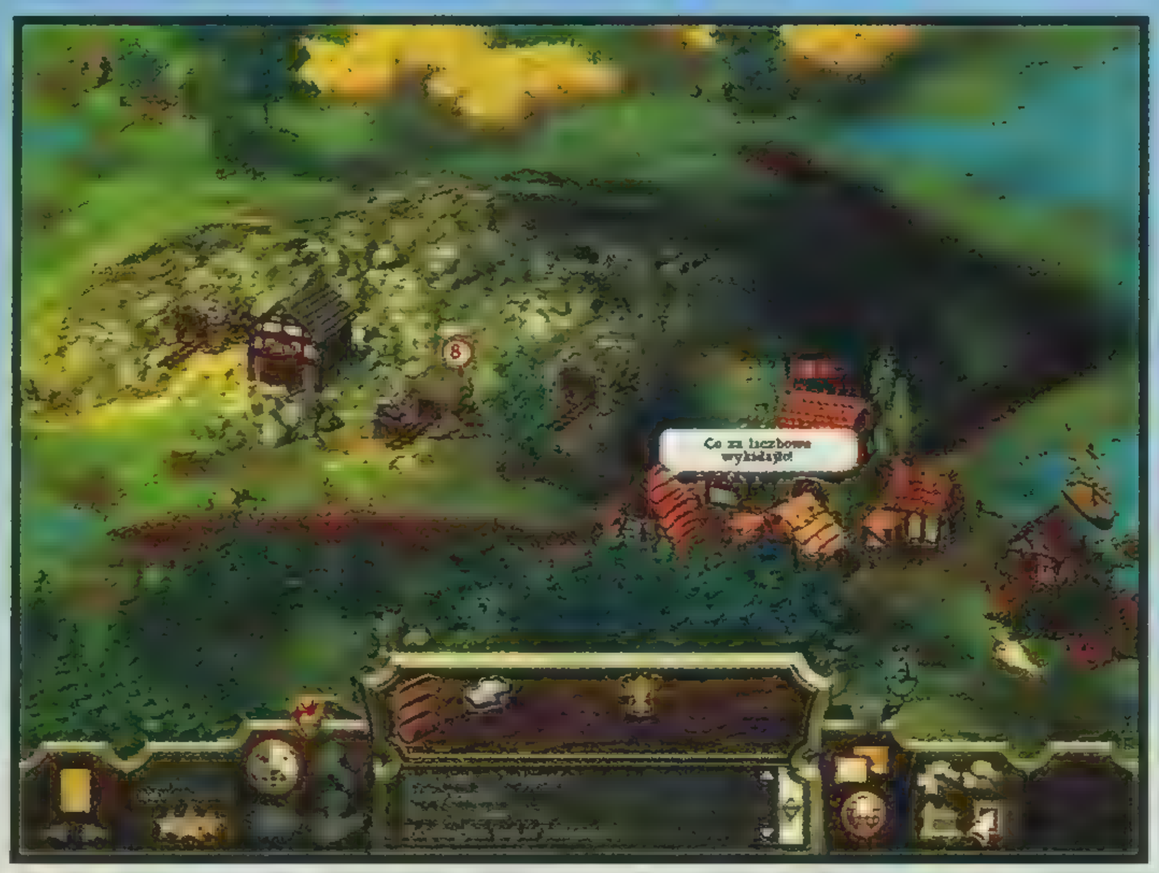
*Figura nazywana Superman. Byle tylko nie wylądować na plecach.*

*Wykonanie torów jest doskonałe. Za każdym zakrętem czeka na nas niespodzianka!*

**Team 17**
www.team17.com

DYSTRYBUTOR PL – LEM
STRONA PL – www.lem.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**




*Co za liczbowe wykidajło!*

# CATAN
## PIERWSZA WYSPA

Północne lądy od niepamiętnych czasów zamieszkiwane były przez ludność trudniącą się handlem oraz rybołówstwem. Żyło się tam spokojnie. I było tak aż do czasu, gdy pojawiło się nieznane dotąd plemię, które z pasją niszczyło i grabiło wioski. Trzeba było się bronić! Lub... wyruszyć na poszukiwanie mitycznej krainy urodzaju. Tak, to był zdecydowanie lepszy pomysł! Szybko poczyniono odpowiednie przygotowania i na zawsze opuszczono ojczyste ziemie. Po długiej wędrówce wygnańcy zdołali wreszcie odnaleźć słoneczną wyspę zwaną Catan.

### OSADNICY

Zadaniem gracza jest tu, oczywiście, zasiedlenie tytułowej wyspy. Ale żeby nie było mu za łatwo, nie jest jedynym osadnikiem, który ma na to chętkę. Część naturalnych bogactw znajduje się już w posiadaniu konkurentów. Trzeba będzie jakoś dać sobie z nimi radę. To właśnie ta rywalizacja jest elementem przewodnim CATANA. Po lekturze zapowiedzi (SS 90) i przejrzeniu udostępnionych tam zdjęć z pewnością zauważyliście podobieństwa do serii SETTLERS. Ze względu na fabułę oraz oprawę graficzną skojarzenia takie są jak najbardziej trafne, choć nie do końca.

*To się nazywa szczęście ;)*

Mimo to CATAN z pewnością może być porównywalny z hitem Blue Byte.

Przede wszystkim jest to komputerowa adaptacja planszówki „Osadnicy Catanu" z 1995 roku (jej autor, Klaus Teuber, współpracował zresztą przy tworzeniu wersji elektronicznej). Teraz, zamiast przy stole zasiadamy do gry przed monitorem. Możemy konkurować z komputerowymi przeciwnikami lub żywymi graczami (za pośrednictwem sieci lokalnej bądź Internetu, choć da się grać również dzięki połączeniu modemowemu czy szeregowemu – kabelek RS–232). W pierwszym wypadku wybieramy jedną z opcji misji treningowych, kampanii, scenariuszy bądź gry losowej. Zanim rozpoczniemy zabawę, dobrze jest oczywiście wykonać kilka misji treningowych, by zapoznać się z programem, jego obsługą i obowiązującymi tu zasadami.

*Zawsze lubiłem czytać księgi*

### POMYSŁ

Na planszy znajduje się 19 sześciokątnych pól oznaczających różne tereny, całość jest otoczona morzem. Każdy z terenów (prócz pustyni, oczywiście) jest bogaty w zasoby różnych surowców: wełny, zboża, drewna, gliny czy rudy. Jedno pole oferuje tylko jeden rodzaj surowca. Budowa dróg oraz osad (i przekształcenie ich w miasta) możliwa jest jedynie na „skrzyżowaniach", czyli miejscach zetknięcia się pól. Oczywiście, do tego wszystkiego potrzebne będą odpowiednie materiały. W każdej turze gracz rzuca dwoma kostkami – rzecz jasna, wirtualnymi. Suma oczek daje liczbę od 2 do 12. Odpowiada to cyfrze przyporządkowanej danemu polu. Jeśli suma równa będzie 10, to wszyscy gracze, których osady znajdują się na pograniczu pola o tej cyfrze, otrzymują jedną sztukę znajdującego się tam surowca. Zadaniem gracza jest zdobycie określonej liczby punktów zwycięstwa, które przyznawane są za wybudowanie dróg, osad oraz miast. Możliwości handlu w rozgrywce równoważy rabuś.

Tak przedstawiają się obowiązujące tu zasady. Jak zauważyliście, nie ma elementu militarnego, a rywalizacja między graczami polega na wykorzystaniu umiejętności strategiczno–ekonomicznych. I jak to w grach planszowych, duże znaczenie ma też szczęście. Rzut kostkami wyznacza przydzielenie surowców, jednak nigdy nie wiemy, któremu zawodnikowi.

*Do roboty leniuchy !!!*

### CATAN!

Gra jest bardzo prosta i brak jej jakichś nadzwyczajnych udziwnień czy komplikacji. Za to piękna grafika (szczególnie dobrze prezentuje się w przybliżeniu) oraz oprawa dźwiękowa dorównuje nawet SETTLERSOM – innymi słowy, stoi na bardzo wysokim poziomie (tylko przerywniki, niestety, są niskiej jakości). CATAN to produkt skierowany raczej do cierpliwych graczy. Najlepiej sprawdza się w zabawie wieloosobowej. Ci, którzy zdecydują się na singla, raczej szybko usuną go z dysków swoich komputerów. Biorąc jednak pod uwagę brak podobnych gier na rynku oraz dobrze wykonaną lokalizację, z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim miłośnikom dobrej, acz łatwej rozrywki.

*Valpurgius*

**Ravensburger Int./Funatics Development**
www.dinamic.com

DYSTRYBUTOR PL – TOPWARE PL
STRONA PL – catan.topware.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-2k Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 5/10**

# MASTER OF THE SKIES
# RED ACE

Są takie krótkie gierki, w które czasem człowiek gra sobie z nudów. Prostota jest ich największym atutem. Nie trzeba czytać instrukcji, poznawać skomplikowanej klawiszologii itd. Wszystko jest proste i jasne. I RED ACE należy właśnie do tego gatunku. Zręcznościówa z elementami symulatora samolotów I wojny światowej – polatamy tu małymi dwupłatowcami wyładowanymi masą amunicji.



## MANFRED, DO NOGI!

Tytuł jest nieprzypadkowy, podobnie jak nieprzypadkowy był tytuł serii RED BARON. Oczywiście, chodzi tu o najsłynniejszego bodajże myśliwca I wojny – barona Manfreda von Richthofena. Walka z nim to deser dla każdego wytrwałca, który przejdzie 25 misji RED ACE. Wcielamy się tu w początkującego pilota RAAF–u (Royal Army Air Corps). Niestety, nie ma możliwości latania jako pilot Luftwaffe.

Warto dodać, że ta gra jest przykładem rzadkiej raczej ostatnio tzw. produkcji domowej. Otóż, program ten zrobiło trzech (!) ludzi! Jedynie przy niewielkiej pomocy ok. 10 innych osób. Nie jest to więc jakaś superprodukcja, przy której przez półtora roku w dzień i w nocy harował sztab ludzi. Niestety, to widać.

## GRAFIKA ZWALA DZIKA

Pod względem grafiki cofamy się tu o jakieś dwa latka. Kiedyś wyglądałaby ona super, ale teraz jest już kiepska. Coś mi nie pasowało z teksturami. Czasem były w normie, a czasem wyglądały strasznie niechlujne. Pogrzebałem więc w katalogu z grą i udało mi się wyświetlić je przy pomocy przeglądarki. Były... ręcznie malowane, a potem zeskanowane! Żadnego fotorealizmu czy naturalnej soczystości barw! Na niektórych widać w dodatku trochę niedbałe pociągnięcia pędzla. Prawdę mówiąc, trochę mnie to rozbawiło.

W grze najczęściej widzimy szare odcienie kolorów. Jedynie niebo i liście palm mają żywy kolor. Takie efekty jak np. wybuchy są wykonane w sposób jak na dzisiejsze czasy żenujący. A przecież zręcznościówka powinna być widowiskowa, z mnóstwem efektów świetlnych towarzyszących eksplozjom! W RED ACE takich się nie uświadczy. Oczywiście, zaletą takiego stanu rzeczy jest to, że w rozdzielczości w 1280x1024 gra chodzi płynnie na PIII450 z GeForce 2 MX. Śmieszne jednak, że przy ustawieniu rozdzielczości innej niż 640x480 grafiki w menu zajmują tylko środek ekranu.

## AFRYKA W I WOJNIE?

Autorzy przygotowali trzy tereny, nad którymi przyjdzie nam zmagać się z nieprzyjacielskimi samolotami: wieś z mnóstwem łąk, beżowo–szarą pustynię oraz linię frontu z mnóstwem lejów po bombach. Zdziwiła mnie obecność pustyni. Owszem, jest to pewne urozmaicenie, ale nie słyszałem, aby w takich rejonach toczyły się walki brytyjsko–niemieckie I wojny. No, ale jak się dysponuje w grze nieograniczoną ilością „pestek", to wszystkie pomysły są dozwolone...

Z ciekawostek należy jeszcze wspomnieć o mocno dymiących wrakach zestrzelonych samolotów – z gustownie sterczącymi do góry ogonami. Oczywiście, jeżeli maszyna wpadnie do wody, to wygląda tak samo, jakby uderzyła o ziemię;–)

## SMUGI ZAJADŁOŚCI

W RED ACE występuje 10 samolotów. Większość misji jest dosyć prosta. Mamy jednak kilka rodzynków, na których łatwo się zaciąć. Dla większości graczy głównym problemem będzie zapewne artyleria przeciwlotnicza – bardzo zajadła. Kiedy nadlatujesz nad cel, widzisz dosłownie deszcz pocisków smugowych. Jest to, niestety, jedyny widok, jaki tu zrobił na mnie wrażenie. Ciekawostką jest, że przy zmniejszeniu mocy silnika samolot wpada w korkociąg. Ta ostania rzecz jest niespotykana w zręcznościówkach. Nie cieszcie się jednak zbytnio z realizmu, gdyż np. z odwróconą pętlą żaden dwupłat nie ma żadnych problemów.

Odradzam zakup tej gry. Jest rok 2001 i na rynku mamy wiele lepszych strzelanek. O całą generację lepszych. Po co się męczyć?

*Gunman*

**Small Rockets**
www.smallrockets.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – XXX
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

**OCENA: 3/10**

*W świecie klocków wszystko wydaje się proste, kolorowe i do siebie pasuje*

# LEGO ISLAND 2

Jako mały chłopiec uwielbiałem bawić się klockami Lego. Do dziś zresztą stoi u mnie na szafie zbudowany z nich żaglowiec, a gdzieś w szufladzie leży jeszcze parę zestawów w formie rozłożonej. Sadzę więc, że znam Lego na wylot. Zapewne tak samo jak wielu, wielu z Was.

## DZIŚ BĘDZIE O...

Idąc z duchem czasu, firma Lego postanowiła stworzyć kilka gier komputerowych ze swymi klockami w roli głównej. LEGO ISLAND 2 jest, jak sama jej nazwa wskazuje już drugą częścią tej serii. Obie dotąd wydane gry są przygodówkami z licznymi przerywnikami zręcznościowymi. Głównym „szwarccharakterem" jest tu pacjent o idiotycznym imieniu Klocuch, posługujący się także pseudonimem „Malizna" (z ang. Brickster). Osobnik ten nieźle namieszał, gdyż podarł plany konstrukcyjne domków z tytułowej wyspy. A każdy, kto kiedykolwiek zajmował się zestawami Lego, wie, że bez takiej książeczki, znajdującej się wewnątrz każdego pudełka, trudno zbudować model taki jak na fotografii. Kiedy Brickster podarł instrukcję, wszystkie budowle diabli wzięli. Naszym głównym bohaterem jest niejaki Pepper, mały chłopiec, który roznosi pizzę. W wolnym czasie ma pozbierać wszystkie kawałki instrukcji i uratować świat. Moment, czy ja przypadkiem nie słyszałem już o takiej fabule?

W świecie LEGO ISLAND 2 występuje multum zestawów klocków wziętych wprost z półek sklepowych. Główna akcja toczy się na wyspie, zbudowanej z najstarszej serii Legolandu – Miasta. Ale odwiedzimy też inne lokacje, np. wyspę średniowiecznych rycerzy, wyspę przygód czy kosmos. Szkoda, że nie można trafić np. do Lego Star Wars (LucasArts udzielił licencji tylko na zestawy klocków, nie na gry). Nasz główny bohater, Pepper, może korzystać z bardzo różnych środków lokomocji, np.: prehistorycznego ptaka, rumaka, radiowozu, promu kosmicznego, pociągu, śmigłowca czy balonu. Jednak najczęściej i tak będzie używał deskorolki, którą chowa w plecaku razem z przeogromną masą pizzy, której używa jako amunicji. LEGO ISLAND 2 jest grą bardzo kolorową, co ma duży wpływ na jej atrakcyjność. Żywe barwy wprawiają gracza w dobry nastrój. Otoczenie żyje własnym życiem, mieszkańcy przechadzają się po mieście, czasem przejedzie jakieś auto. Ptaszki fruwają, listonosz roznosi pocztę... sielanka :–)

Do wad LEGO ISLAND 2 zaliczyłbym przede wszystkim powolność wczytywania się poszczególnych lokacji. Na moim, wyposażonym w 128 MB RAM, komputerze gra lubiła rzeźbić dysk nawet przez 2 minuty. To stanowczo za długo nawet dla mnie, co już mówić o małych graczach, a wszak do takich odbiorców produkt ten jest adresowany przede wszystkim. Inną wadą jest brak automatycznego zapisu. W trakcie grania w występujące tu minigierki zręcznościowe nie można zapisać stanu, nie można też wyjść z gry i cofnąć się do poprzedniej lokacji. W efekcie, jeżeli mamy kilka zręcznościówek po rząd, to trzeba je wszystkie przejść za jednym zamachem. Opcja „quit", wybrana w trakcie ich trwania, wyrzuca nas do głównego menu. Może to być frustrujące. Ponadto niektórym minigrom brakuje dokładniejszego opisu. Na dodatek, na wielu klockach brakuje charakterystycznych krążków z napisem Lego. Niby to szczegół, ale w końcu to ten właśnie element pozwala odróżnić klocek firmowy od podróbek.

*I nawet jak masz łeb jak skrzynka, to jest OK*

*Nikt ci się nie naprzykrza, nikt po sądach nie ciąga i jest tak sielsko i anielsko, że aż mdli*

## KUPIĆ, NIE KUPIĆ?

Miałem przyjemność przetestować wersję angielską, która wymaga od gracza pewnej znajomości tego języka. Jeżeli jednak ktoś uczy się angielskiego, to jest to świetny program do ćwiczenia mowy Anglików – myślę tu szczególnie o młodszych graczach. Sama gra jest bardzo przyjemna i wciągająca, a przy tym łatwa i potrafi zapewnić dużo odprężającej i niestresującej zabawy także starszym graczom. Polecam!

*Gunman*

**Lego Media Software**
www.lego.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – CZERWIEC
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium 266, 64 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# EXPLOMAN

Ostatnimi czasy producenci zarzucają graczy tonami rozmaitych programów. Wszystkie one mają wspaniałą grafikę, dźwięk i widać, że poszło na nie sporo forsy. Brak im jednak pomysłu, polotu. Tego czegoś, co sprawia, że po grę sięga się po latach, niezależnie od tego, jak zmieniły się możliwości sprzętowe. Dlatego większość współczesnych produkcji pojawia się, robi sporo szumu... i odchodzi w zapomnienie! Historia zna jednak pozycje,

*Hieronim postanowił wybrać się na grób dziadka...*

*... ciepły, słoneczny poranek...*

które stały się legendą. Np. BOMBERMAN. Oto firma Soft Enterprises zapragnęła skorzystać ze starego pomysłu i stworzyła grę pt. EXPLOMÄN. To po prostu nowy, lepszy BOMBERMAN – tyle że o wspaniałej grafice 3D i z nowoczesnymi wariantami zabawy. Zawarto w nim także kilka nowych pomysłów, ale zasady pozostały takie same.

## SAPEREM W LABIRYNCIE

Wcielasz się w śmiesznego stworka o bliżej niezdefiniowanym pochodzeniu, który z bliżej nieokreślonych przyczyn znalazł się w tajemniczym labiryncie, zamieszkanym przez „urocze", śmiertelnie niebezpieczne stworki. Na szczęście, nie jesteś całkiem bezbronny, gdyż... jesteś saperem! A jako taki zawsze taszczysz ze sobą swoje ukochane bomby i możesz rozstawiać je w dowolnym miejscu. Gdy wybuchną, podążą od nich cztery prostopadłe języki ognia, które zniszczą zagrażające Ci potwory, a także oczyszczą drogę z rozmaitych przeszkód. Rozwalanie tych ostatnich jest szczególnie godne polecenia, gdyż czasem znajdują się w nich ciekawe bonusy – zwiększające zasięg języków ognia,

liczbę żyć czy też maksymalną liczbę bomb, które można na raz podłożyć. Gdy plansza zostanie oczyszczona, pojawia się przejście do następnej i tak dalej, i dalej, aż do skutku. Lub znudzenia.

## BEZPŁYTOWIEC

Jednak znudzenie nie nastąpi zbyt szybko, gdyż gra ma wiele poziomów i zapewnia zabawę przez długi czas. Prostota zasad, wartka, dynamiczna akcja i możliwość odciążenia mózgu (nie musisz myśleć twórczo czy perspektywicznie, tu wystarczą schematy i odruchy) sprawiają, że co jakiś czas pragnie się odpalić EXPLOMÄNA i przejść parę plansz nawet po ukończeniu zasadniczej części gry. Programiści przewidzieli to i tak zaprojektowali program, by odpalał się bez płyty CD (nie bójcie się jednak, na dysku nie zabiera więcej miejsca niż typowa gierka!). Dlatego można po niego sięgnąć w mgnieniu oka i zrobić sobie przerwę np. w pisaniu w Wordzie.

*... i łagodny zefirek nie zapowiadały niczego niepokojącego.*

## CIEKAWE NOWOŚCI...

...to przede wszystkim nowe „urządzenia" na planszach. Mnie najbardziej przypadły do gustu kwiatki. Co prawda, można pod nimi swobodnie przechodzić, ale i tak należy je wysadzać, ponieważ przez nie trudno zauważyć potwory. Dodatkowo kwiatki częściej niż inne „przeszkody" ukrywają bonusy. Fajne są również plansze z teleportami, dzięki którym w mgnieniu oka można się przenieść się w dowolny punkt planszy. To jeszcze bardziej urozmaica i dynamizuje rozrywkę.

Jak już wcześniej powiedziałem, EXPLOMÄN ma nowoczesną grafikę 3D, która wspaniale uzupełnia stary program. Na szczęście, styl przedstawiania świata pozostał taki sam jak w pierwowzorze. Mamy więc „śliczne" kolorowe stworki, poruszające się po mieniących się wszystkimi kolorami tęczy planszach, które w zależności od etapu gry imitują łąkę, stół do bilardu czy też stanowisko komputerowego gracza.

*A tu nagle jak nie pie@#$%nie...*

Dźwięk? Cóż, podkład muzyczny jest bardziej niż w porządku. Łatwo wpada w ucho, przyjemnie się go słucha, ale na szczęście nie odwraca uwagi od programu (błąd większości gier). Co do efektów, to oczywiście najlepiej wyszły wybuchy, brzmiące naprawdę realistycznie. Reszta pisków, skrzypnięć, jęknięć też jest OK, ale te eksplozje są po prostu cudowne.

*... i dlatego Hieronim do dziś się jąka.*

EXPLOMÄN to świetna gra zarówno dla młodego człowieka, który niekoniecznie powinien faszerować się brutalną przemocą (skoro może mieć mniej brutalną:), jak i starego wyjadacza, który chętnie przypomni sobie stare, dobre czasy.

*Ator*

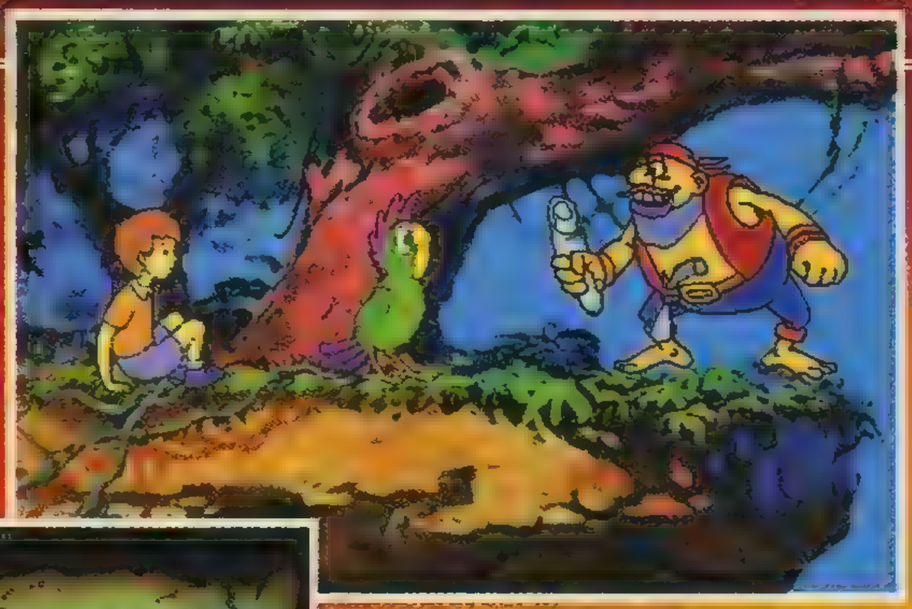
**Soft Enterprises**
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# ADAŚ I PIRAT BARNABA 2

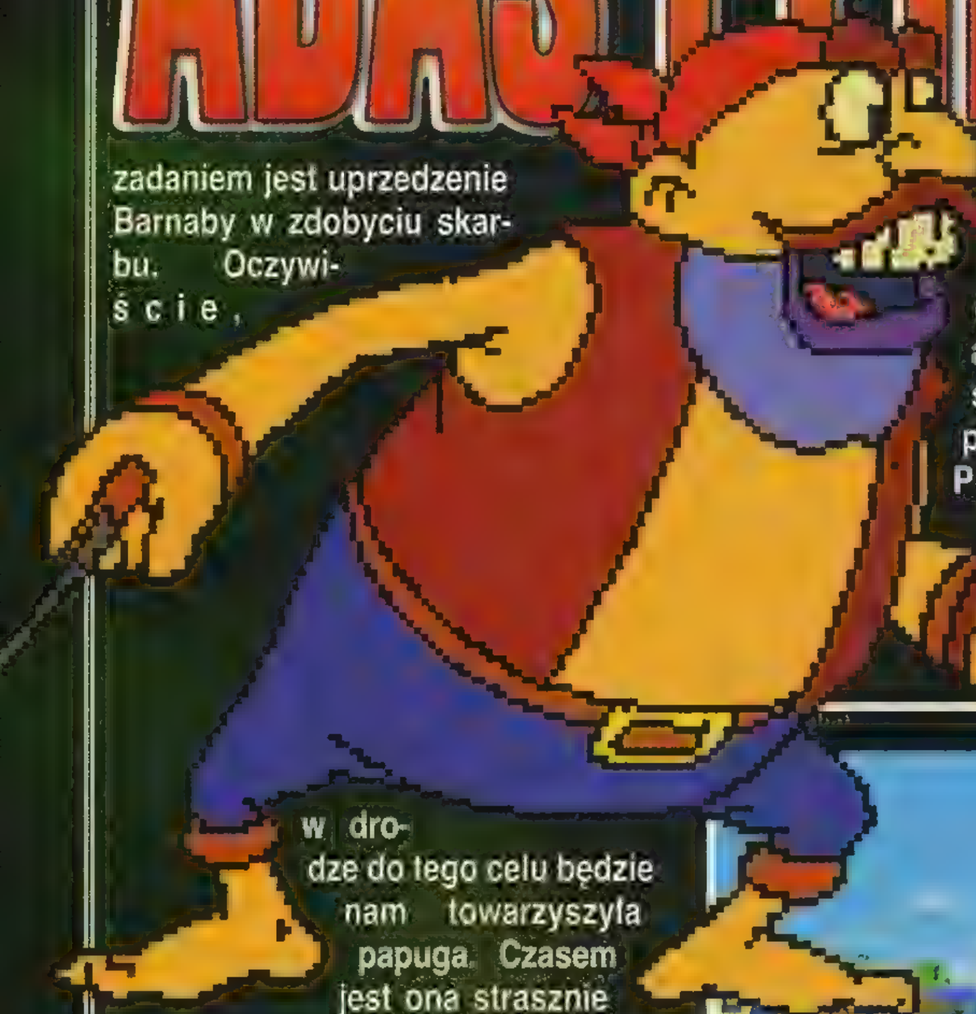
Jakiś czas temu miałem przyjemność recenzowania pierwszej części tej przygodówki. I wrażenia miałem bardzo pozytywne. Teraz firma Nikita proponuje nam kontynuację opowieści o dzielnym chłopcu imieniem Adaś. Fabuła gry jest prosta jak drut. Oto gdzieś w głębi afrykańskiej dżungli jest grota, w której spoczywa wielki skarb. A tak się szczęśliwie składa, że nasz bohater wchodzi w posiadanie mapy z zaznaczoną drogą do tego miejsca. Niestety, o wszystkim dowiaduje się zły pirat Barnaba. I znów zaczyna się zabawa



*Mapa z drogą do skarbu. Barnaba nie potrafi sobie poradzić z jej odczytaniem, więc wciąż depcze nam po piętach*

## ŁATWIEJ PO DŻUNGLI

Do wyboru mamy tu trzy poziomy trudności. Sterowanie jest takie samo jak ostatnio, choć mam wrażenie, że trochę je poprawiono. Głównym zadaniem jest uprzedzenie Barnaby w zdobyciu skarbu. Oczywiście, w drodze do tego celu będzie nam towarzyszyła papuga. Czasem jest ona strasznie denerwująca, gdyż jedną kwestię potrafi powtórzyć nawet kilka razy pod rząd. Na dodatek co chwila mdleje i żeby ją ocucić, trzeba szukać apteczek. A Barnaba ciągle depcze nam po piętach. Głównie dlatego, że rozumu ma niewiele więcej niż pierwotniak pantofelek i sam nie potrafi odczytać skradzionej mapy.



Podobnie jak ostatnio, tak i teraz większość czynności trzeba wykonać na czas. Pamiętacie lot samolotem czy przejażdżkę na lwie? Tutaj też można sobie pobujać w obłokach, ale jest też samochód terenowy, którym ścigamy się z Barnabą (oczywiście, pirat na piechtę, bo kto by mu dał prawko:) W wyścigu do skarbu nie obejdzie się też bez sportów wodnych. A z bardziej ekstremalnych zabaw mamy jeszcze wysokogórską wspinaczkę.

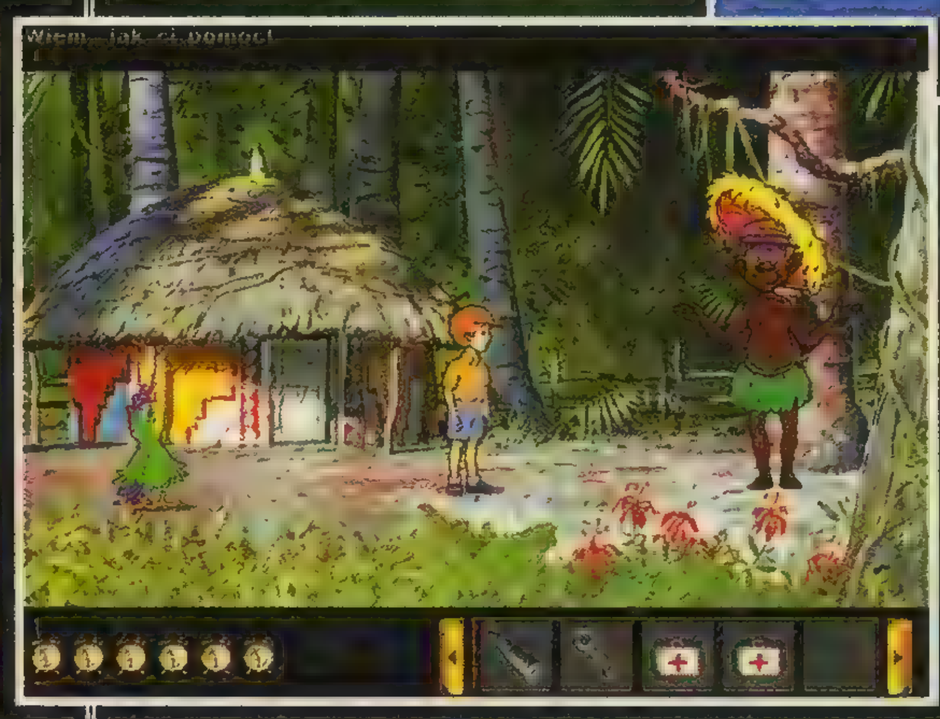
## PIRACKIE KRYJÓWKI

Razem z Adasiem zwiedzimy mnóstwo ciekawych lokacji, w których poukrywane są różne przedmioty (rzadko bo rzadko, ale zdarza się, że są one jednak zupełnie na widoku). Powró-

cimy również do miejsc, które zwiedzaliśmy w pierwszej części. Odkryjemy tajemnice starej kryjówki Barnaby, jak również zagościmy na jego statku, który jak można się domyślić... nie, no nie zdradzę aż tyle:)

Przez większą część gry szukamy porozrzucanych po dżungli kluczy, które są potrzebne, by uwolnić uwięzione przez wrednego pirata zwierzęta. A tylko one mogą nam pomóc w dotarciu do celu na czas. Oczywiście, aby ułatwić sobie to zadanie, możemy korzystać z podpowiedzi. Jednak przypominam, że takie ułatwione przechodzenie gry daje o wiele mniejszą satysfakcję, niż gdy robi się to o własnych siłach.

*Wyraz twarzy tego szamana to jeden z najśmieszniejszych widoków w grze:)*



*No tak, brakuje jeszcze babci i dziadka, i... i całej reszty:)*

## RĘCZNIE I ŁADNIE

Najbardziej denerwowało mnie dosyć długie dogrywanie się lokacji. Minusem jest też to, że od czasów części pierwszej w grze niewiele się zmieniło. W ogóle muszę przyznać, że nie grało mi się już tak przyjemnie jak kiedyś. Często miałem wrażenie, że gdzieś już to widziałem i po prostu zaczynałem się nudzić – a może po prostu jestem już za stary na takie proste zabawy?

*Pływając pod wodą, należy uważać na rybki, a także chwytać bąbelki*

Pod względem graficznym też nie zaszły żadne zmiany. No i dobrze, bo nadal mamy ręcznie rysowaną grafikę i ładne animacje. Dźwięk jest super! Oczywiście, podczas naszej przygody słyszymy głosy wyłącznie polskich aktorów. Niewątpliwie bryluje wśród nich Wiktor Zborowski – to jego głosem mówi Barnaba. Udźwiękowienie gry przypomina te znane z części pierwszej – no, może poza samą muzyką, która tutaj wydaje się trochę bardziej szalona i dzięki temu doskonale pasuje do tej afrykańskiej przygody.

Mimo powyższych minusów i oczywistego faktu, że jest to tylko kolejny produkt wykorzystujący powodzenie swoich poprzedników, uważam, że ADAŚ I PIRAT BARNABA 2 to gra godna uwagi i na pewno niejeden dzieciak przy niej nieźle się ubawi.

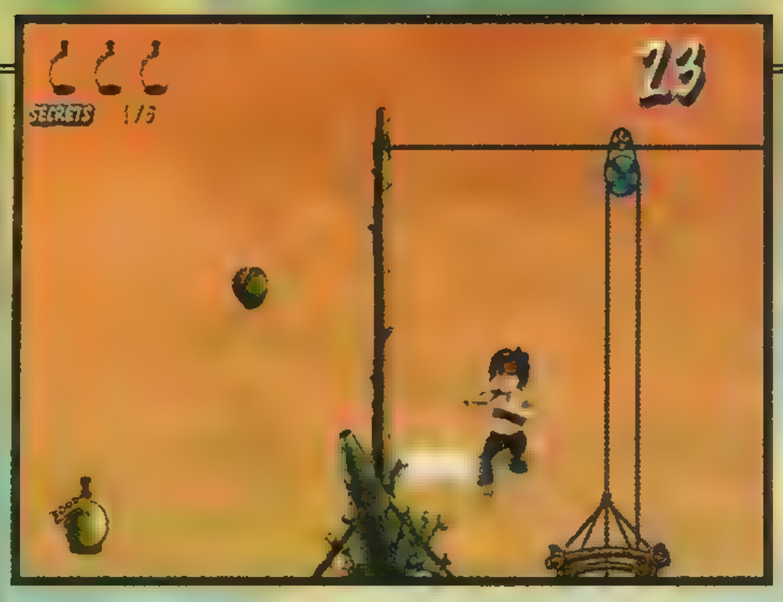
*Murmur*

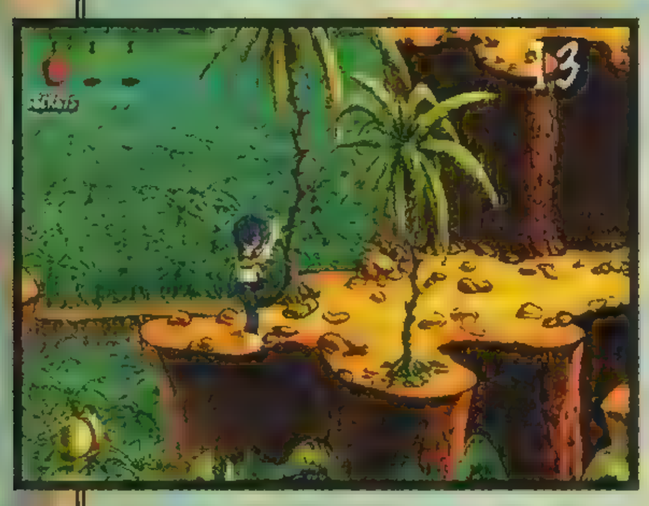
*PS Aha, zapomniałbym. Wydawca zapowiada, że w pudełku znajdziemy jakąś niespodziankę, a z tego, co wiem, może to być coś naprawdę fajnego!*

**Nikita**
www.nikita.ru

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JUŻ JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 60, 32 MB RAM

**OCENA: 6/10**




# AKIMBO KUNG-FU HERO

Historia stara jak świat. Oto pewien zły i brzydki koleś, dysponujący za to całą armią swoich oddanych popleczników, naraził się przystojniakowi, pozytywnemu jak dodatkowe wakacje. Ten zapragnął się zemścić, ale na drodze do „sprawiedliwości" stanęła mu wspomniana wcześniej armia. Ale spoko – nasz „poszkodowany" jest mistrzem kung fu, więc szanse są wyrównane.

## KUNG FU W DWA DE

Podobnie jak historia, tak i sama gra nie jest niczym innowacyjnym. AKIMBO KUNG–FU HERO to po prostu dwuwymiarowa platformówka. Owszem, dość ciekawa, rozbudowana o ładnej szacie graficznej, ale tylko platformówka. Jeśli więc pałasz nienawiścią do tego gatunku, to lepiej od razu przewróć stronę. Jeśli jednak za starych, dobrych czasów zagrywałeś się w dwuwymiarowe wersje MARIO, RAYMANA itp. lub też pałęta się koło Ciebie przedstawiciel (lub przedstawicielka) młodszego pokolenia graczy (dla nich tego typu gry są wprost stworzone: proste zasady, dynamiczna akcja, brak brutalności i wymagana małpia zręczność), to masz szansę na świetną zabawę.

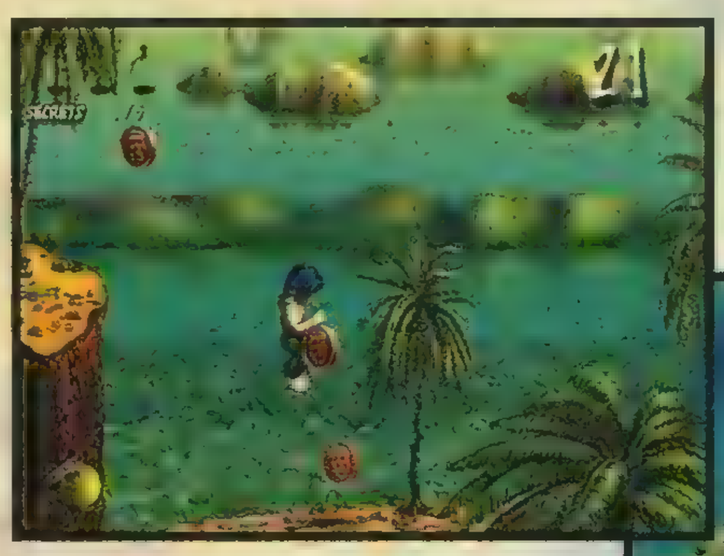
## OD DŻUNGLI PO JASKINIE

Gra podzielona jest na cztery etapy, a każdy z nich z kolei na ok. 6 plansz. Plus ewentualne plansze bonusowe, dostępne dla naprawdę wytrwałych. Każdy etap wygląda inaczej (od czegoś, co nazwałbym dżunglą po jaskinie), jest zamieszkany przez odmienne stwory i rozmieszczono na nim różne istotne dla gry elementy (windy, ruchome półki itp.), ale na każdym chodzi o to samo. Poruszając się cały czas w prawo, należy dotrzeć do końca dwuwymiarowej mapy. Po drodze zbierasz monety, pożywienie, tajemnicze przedmioty, które okazują się jakimiś dopalaczami, oraz unikasz potworów, które pragną zakończyć Twoją podróż. Najlepszym sposobem na „uniknięcie" takiego niebezpieczeństwa jest zaszlachtowanie atakującego stworka, a jako że Akimbo zna kilka ciosów (na ziemi uderza z piąchy i kopie, w powietrzu kręci nogami zabójcze młynki niczym Ryu ze STREET FIGHTERA), to czasem na planszy robi się naparzanka aż miło. Zwłaszcza że przeciwników jest całkiem sporo. Mamy np. powolnych, dużych „brzydali", plujących w nas różnymi dziwnymi pociskami. Są trudni do trafienia „szybkościowcy" – ci na szczęście niczym nie rzucają. Trafisz również na rozmaitych lotników, spuszczających Ci na łeb bomby (np. ptak wypuszcza z dzioba rybę). Jest więc w miarę ciekawie.

*Jak śpiewał wieszcz Liroy „Skaczcie do góry", bo platformówka to platformówka!*

## PLATFORMOWE GŁÓWKOWANIE

By dotrzeć do celu, trzeba skakać po rozmaitych półkach (czasem ruchomych), windach itp. Jednak sama małpia zręczność tu nie wystarczy, bo Akimbo ma również wiele nadnaturalnych zdolności. Ich właściwe wykorzystanie jest konieczne do pokonania niektórych przeszkód. Wymaga to odrobiny główkowania oraz podejmowania szybkich i trafnych decyzji. Przykład? Masz do przejścia szeroką rozpadlinę. O normalnym jej pokonaniu nawet nie masz co marzyć, więc wspinasz się na wysoką półkę, skaczesz... i lądujesz w przepaści. Potem przypominasz sobie, że właśnie znalazłeś przedmiot, który umożliwia wykonanie w powietrzu fikołka z powtórnym wybiciem. Ale nadal nic Ci nie wychodzi, więc wracasz się parę metrów i zbierasz jeszcze „skrzydełka". Pozwalają Ci kręcić w powietrzu młynka rękoma – to znacznie spowalnia spadanie. Stosujesz wszystkie te rzeczy naraz i wreszcie odnosisz sukces.



*A od czasu do czasu możesz walnąć głową w twardą skorupę życia*

## OPLOTY

Grafika jest naprawdę ładna. Mimo że jest to dwuwymiarowa platformówka, to szatę graficzną zrealizowano tu w ciekawej technologii – przypominającej 3D. Wszystkie elementy są wykonane z wielką dbałością o szczegóły i dobór kolorystyki. Sprawiają wrażenie elementów przestrzennych, dzięki czemu gra się o wiele przyjemniej. Oprawa audio również przypadła mi do gustu. W tle przygrywają bębny, postacie wydają bardzo ciekawe odgłosy, a wszystko doskonale z sobą współgra.

AKIMBO KUNG–FU HERO jest jednak tylko platformówką, przeznaczoną tylko dla wielbicieli tego powoli wymierającego gatunku oraz małych graczy, dla których bardzo trudno jest znaleźć mało brutalną grę.

*Ator*

**Iridon Interactive**
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – IDG
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

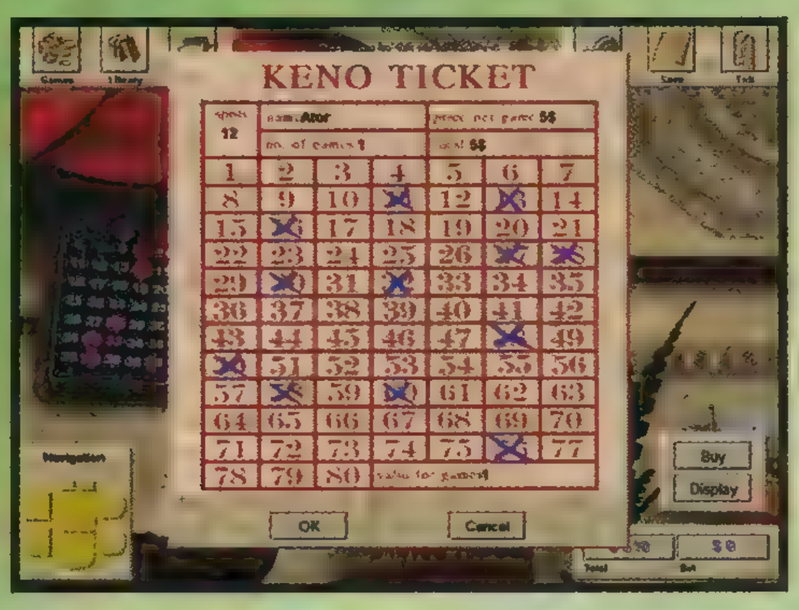
# CASINO MONTE CARLO

Wczuj się. Podjeżdżasz luksusową bryką pod stylowy zameczek w Monte Carlo. Podchodzisz do recepcji. Rzucasz na ladę plik banknotów. „Sztony za wszystko" – cedzisz przez zęby.

## ŚWIROWANIE Z TALIĄ

W CMC do dyspozycji są prawie wszystkie popularniejsze gry hazardowe z kręgu kultury europejskiej. Dla porządku wymienię podstawowe. Mamy więc: baccarata, „jednorękiego bandytę", video–pokera, pokera, keno, bingo, kości, black jacka i ruletkę. Na dodatek w najróżniejsze odmianach, często różniących się tak dalece, że tworzą wręcz całkowicie oddzielne systemy.

Ogromna liczba gier nie jest jednak równoznaczna z dobrą zabawą. Liczy się przede wszystkim poziom umiejętności oponenta. W CMC zastosowano bardzo ciekawy system stopniowania trudności. Oto przed rozpoczęciem gry (z wyjątkiem tych losowych) komputer poprosi o wybranie przedziału obstawień lub przebić. Początkowo uznałem to za niepotrzebne utrudnianie życia, ale szybko zrozumiałem, że tak jest lepiej. Przede wszystkim, rzadko zdarza się, by ktoś reprezentował podobny poziom we wszystkich grach. Po drugie, dzięki temu nie trzeba zaczynać od początku za każdym razem, gdy nauczymy się kilku nowych sztuczek. Wpływa to również na „wiarygodność". W końcu, w prawdziwym kasynie do walki o wysokie stawki siadają tylko szulerzy.




Poziomy trudności są dopasowane do umiejętności różnych graczy. Szczegóły wyglądają inaczej dla każdej gry. Np. dobrze wszystkim znany poker. Dla niego przewidziano cztery różne „levele". Na najniższym komputer zachowuje się, jakby spotkanie przy stole traktował jako okazję do wręczenia łapówki: wychodzi z bardzo słabą kartą i od razu sprawdza, często podbija stawkę, a potem ni z tego ni z owego rzuca kartami, nabiera się na najprostsze sztuczki, a sam prawie nigdy ich nie stosuje. Na wyższych wie już, co to blef i kiedy należy spasować, a kiedy podbijać. Zaś na najwyższym to istny szatan – po prostu oszukuje:) Zauważyłem tu tylko jeden minus „techniczny" – jest nim brak możliwości określenia liczby przeciwników. Szkoda, gdyż zmiana tej wartości bezpośrednio wpływa na wielkość stawki i prawdopodobieństwo wygranej.

## KSIĘSTWO RULETY

Jeśli chcesz poczuć atmosferę jaskini hazardu, to możesz przespacerować się (widok z oczu bohatera) i wszystko obejrzeć, a gdy zauważysz interesującą grę – podejść do niej i rozpocząć zabawę. Początkowo takie przechadzki mogą być ciekawe. Później jednak – nawet mimo dostępnej mapy – marnuje się w ten sposób zbyt dużo czasu. W praktyce, żądaną grę i wszystkie jej opcje wybiera się z wygodnego, rozwijanego menu.

Grafika jest dobra. Kolorowe, dopracowane wnętrza i trójwymiarowe postacie wyglądają imponująco. Oczywiście, nie ma róży bez kolców. W tym wypadku są nimi przede wszystkim partnerzy – zbyt często są do siebie bardzo podobni. A błąd w kodzie sprawia, że dostając pierwszą kartę, zbyt późno podnoszą rękę – w efekcie przez jakiś czas lewituje ona w powietrzu. Oprawa dźwiękowa jest bez zarzutu. Na szczególne uznanie zasługuje łatwo wpadająca w ucho muzyczka, która doskonale relaksuje. Ma to znaczenie przy przegranej, gdyż mimo że tracimy wirtualne pieniądze, to i tak niekiedy krew może zalać.

## DO STOŁU! DO WAJCHY!

CASINO MONTE CARLO to wspaniała gra! Choć, nie ukrywam, przeznaczona głównie dla maniaków hazardu. I właśnie z punktu widzenia takiego to odbiorcy stawiałem jej ocenę. Produkt ten ma jednak o wiele więcej walorów niż tylko możliwość wyżycia się. Przede wszystkim osobom pragnącym trochę „pohazardować" pozwala przekonać się, że na dłuższą metę to tak naprawdę wygrywa tylko kasyno i bardzo trudno jest wynieść z niego pieniądze. Napis: „Twój dług sięga 10 tys. USD. Nie masz czym go spłacić. Game over." jest bardzo sugestywny i pozwala się opamiętać. Jeśli i to nie pomaga, to po kilku porażkach nauczysz się przynajmniej, kiedy odejść od stołu. CASINO MONTE CARLO przyda się również osobom pragnącym pograć towarzysko. Na dodatek prezentuje wiele gier nieznanych w naszym kraju – dzięki temu można je zgłębić i zaszczepić w swoim środowisku. Zaś ci, którzy grają dużo gorzej od swoich przyjaciół, mogą tu podnieść swoje umiejętności.

*Ator*

**Data Becker Corporation**

www.databecker.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# OIL TYCOON

Wakacje, ceny benzyny znowu osiągają zwrotne poziomy. Ech, przydałaby się własna stacja paliwowa. A jeszcze lepiej – cały koncern naftowy. W OIL TYCOON wcielamy się właśnie w takiego Rockefellera – pełnego dobrych (?) chęci, z kilkoma milionami zielonych na rozkręcenie interesu.

*Interesy w cieniu piramid są super! Szkoda tylko, że autorzy trochę gubią się w skomplikowanych stosunkach lokalnych.*

## GROZNY W BAKU

Podstawa naszego przedsiębiorstwa to szyb naftowy. Na mapie wybieramy odpowiedni rejon, wpłacamy pewną kwotę na konto miejscowych władz i rozpoczynamy odwierty. Dostępna jest większość znanych terenów roponośnych – Zatoka Perska, Zakaukazie, Teksas, Wenezuela czy Morze Północne. Pewne zdziwienie mogą wzbudzać okolice Toronto czy Alaska, jednak autorzy gry nie rozmijają się z faktami – ropa jest także i tam.

Sytuacja komplikuje się, gdy dokładniej przyjrzymy się konkretnym lokacjom. Jednym z dostępnych rejonów jest Azerbejdżan. Zachęcony opisami Żeromskiego postanowiłem zainwestować w okolicach Baku. Ku memu zdziwieniu nowy szyb naftowy został nazwany... Groźny (nazwy w grze pochodzą zwykle od znajdujących się w pobliżu miast)! Podejrzewam, że obraziliby się zarówno Azerowie, jak i Czeczeni. Zwłaszcza że oba kraje oddziela jeszcze Gruzja i Dagestan.

## RUROCIĄG

Po wybudowaniu platformy wiertniczej, zatrudnieniu pracowników (najlepiej wynająć obsługę znającą się na pracy w konkretnych warunkach – na morzu, pustymi, skałach itp.), zakupie sprzętu i żywności przystępujemy do rozbudowy bazy. W każdym z krajów, w których inwestujemy, należy otworzyć przedstawicielstwo (od jego wielkości zależy objętość zbiorników przechowujących ropę), położyć stosowne rurociągi i... czekać. Po wydobyciu pewnej ilości surowca wynajmujemy tankowiec i sprzedajemy całość na jednym z rynków naftowych – w Nowym Orleanie, Odessie, Rotterdamie itd. Na tym etapie rozwój firmy ulega chwilowemu spowolnieniu – należy zebrać gotówkę.

Samo wydobycie ropy to jedynie prolog. Celem gry jest bowiem zbudowanie samowystarczalnego imperium, z własnymi rafineriami, stoczniami, tankowcami, placówkami badawczymi, siecią dystrybucji oleju oraz stacjami benzynowymi. Możliwość budowy każdego z tych elementów pojawia się po osiągnięciu pewnego poziomu rozwoju technicznego – w grze obecne jest klasyczne „drzewko technologii", z bogatym zbiorem technik rafinacji ropy, kilkoma poziomami materiałoznawstwa, różnymi rodzajami uzbrojenia (można wynajmować terrorystów do sabotażu), garścią technik inżynierii społecznej czy też... energią jądrową. Opanowanie tej ostatniej jest niezbędne do stworzenia najpotężniejszego ze statków – tankowca o napędzie jądrowym.

*Oprócz szybu naftowego trzeba mieć jeszcze dobrą rurę. A jak do tego dojdzie tankowiec o napędzie atomowym, to można już myśleć o sobie per Szejk, Milk Shake*

## RUCHY TAKTYCZNE

Całość została osadzona w typowym interfejsie gry strategiczno–ekonomicznej. Podstawowy widok to mapa ziemi z zaznaczonymi inwestycjami – naszymi i konkurencji. Klikając któryś z nich, przechodzimy do widoku danego rejonu świata, a następnie bezpośrednio do miasta czy szybu. W miastach, poza tworzeniem infrastruktury własnej firmy, możemy stawiać budynki użyteczności publicznej – im bardziej z naszej działalności będą zadowoleni mieszkańcy, tym przychylniejszym okiem spojrzą na nas miejscowi oficjele. Owszem, pomysł to całkiem niezły, jednak czy aby na pewno zbudowanie basenu w Bagdadzie pomoże robić interesy z Saddamem? Trochę brakuje mi zróżnicowanego podejścia do lokalnych warunków społeczno–ekonomicznych. W końcu, inaczej robi się interesy w Baku, a inaczej w Houston. Poza tym mamy kilkanaście standardowych okienek pełnych cyferek – zakupy sprzętu, zatrudnianie ludzi, statystyki sprzedaży, kontakty z bankami itp.

Całość – no cóż, raczej nie rzuca na kolana. Ot, kolejna w miarę przyzwoita gierka finansowo–strategiczna, wyróżniająca się co najwyżej niezbyt wyeksploatowanym tematem. Jeśli ktoś ma trochę wolnego czasu – czemu nie.

*Pooh*

**Blackstar**

www.oil-tycon.de

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium 200, 64 MB RAM

**OCENA: 5/10**

Są takie gry, na które czeka się z utęsknieniem, i takie, które pojawiają się i zaraz potem znikają. Jednak najgorzej jest, gdy czeka się na jakiś konkretny tytuł, będący adaptacją filmu czy czegoś w tym stylu. Jeszcze gorzej, gdy ma się jakiś sentyment do pierwowzoru. Zazwyczaj ostrzymy sobie zęby na niewątpliwy hit. Właśnie taka sytuacja występuje w przypadku tego tytułu. Osobiście jestem wielkim fanem zarówno samej trylogii „Evil Dead", jak i Bruce'a Campbella – odtwórcy roli Asha. Kiedy więc tylko dowiedziałem się, że powstaje ta gra, to od razu uśmiech zagościł na moich ustach. Jednak to było jakiś czas temu. Przez te kilka miesięcy zdążył się już zmienić tytuł (pierwotnie miało to się nazywać ASHES 2 ASHES) oraz kilka innych „drobiazgów". Premiera była kilkukrotnie przekładana, a twórcy tłumaczyli się, że muszą jeszcze nanieść ostatnie poprawki. Koniec końców, gra EVIL DEAD HAIL TO THE KING pokazała się na rynku – ale tylko w wersji na PlayStation. Jakiś czas potem i Dreamcast otrzymał swoją wersję, ale wciąż nie było wiadomo, co z PC? Już myślałem, że THQ skreśliło tę platformę, a jednak i my dostajemy EVIL DEAD. Tylko dlaczego tak późno? Przyznam, że tego typu postępowanie powoli zaczyna mnie irytować. Choć z drugiej strony, można to traktować jako swoisty „test jakości".

## CLATU

Akcja gry ma miejsce w kilka lat po wydarzeniach z „Armii Ciemności". Ash powrócił do swych czasów (ciekawe, pamiętacie zakończenie filmu?), poznał nawet świetną dziewczynę. Jednak ciągle męczyły go jakieś koszmary. Za namową swej nowej panny wrócił więc do opuszczonej chaty w lesie – tej samej, od której wszystko się zaczęło. Miało mu to pomóc w pozbyciu się lęków. Na początku wszystko wydawało się takie same. Jednak nagle pojawiła się obcięta dłoń Asha. Włączyła ona magnetofon z nagranymi słowami, które przyzwały zło do naszego świata. Panienka naszego bohatera została porwana, a więc ten musi ją ocalić. Przy okazji pokonując (który to już raz?) całe zastępy umarlaków i innych paskudztw. Aby tego dokonać, musi skompletować kolejne strony księgi umarłych – „Necronomicon ex Mortis". Gdy mu się to uda, będzie mógł odesłać całe zło w diabły.

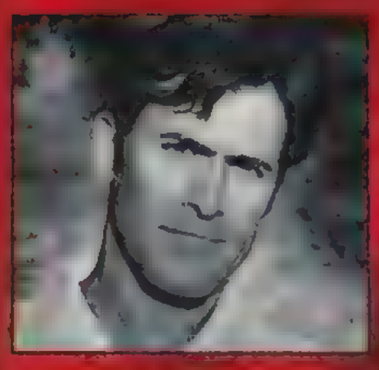
## VERATA

EVIL DEAD jest typowym przedstawicielem gatunku survival horror, czyli innymi słowy – jest klonem gier takich jak RESIDENT EVIL czy też ALONE IN THE DARK. Nie jest to złe podejście, zaryzykuję nawet stwierdzenie, że jedyne. Mamy więc trochę walki oraz trochę dość prostych zagadek – na zasadzie: znajdź przedmiot i użyj go. Styl przestawiania grafiki także jest bardzo podobny do wspominanych tytułów, czyli złożoną z wielokątów postacią poruszamy się po uprzednio wyrenderowanych tłach. Swoistą ciekawostką jest, że tereny mają dość sporą liczbę ruchomych elementów, a nie są statyczne jak w serii RE. Płonące ognisko, powiewająca firanka czy też kołyszące się drzewo sprawiają, że wszystko wygląda bardzo ładnie. Jedynie, do czego można się przyczepić, to do wyglądu poszczególnych przeciwników – są ubodzy w wielokąty, a o ich animacji żadnego dobrego słowa nie powiem. Za to postać naszego głównego bohatera jest jak najbardziej w porządku. Ash biega, wymachuje piłą spalinową, strzela z obrzyna lub innej spluwy, no i co najważniejsze – rzuca obraźliwe i zabawne teksty. A że głosu użyczył sam Bruce Campbell – odtwórca roli Asha w wszystkich częściach filmu „Evil Dead" – moim zdaniem podnosi to niezwykle atrakcyjność gry. Po prostu, fajnie jest posłuchać wypowiadanych tu kwestii, szkoda tylko, że jest ich niewiele. Ale za to mamy możliwość rzucania ich przy tauntach (jeszcze jeden przycisk). Za to muzyki jest mało i pojawia się ona tylko w konkretnych momentach.

## NRMNPHNFHR...

Niestety, chłopaki z Heavy Iron zmarnowali jeden z ciekawszych patentów, a mianowicie – walkę. Asortyment zabawek naszego bohatera obejmuje: topór,

## BRUCE CAMPBELL



Jeden z najbardziej kultowych aktorów filmów klasy B. Dysponuje własnym niepowtarzalnym stylem, a każdy film z jego udziałem ma w sobie to „coś". Najbardziej znany jest z roli Asha w „Evil Dead", „Evil Dead 2" i „Army of Darkness". Pierwsze dwie pozycje były swoistym połączeniem horroru i komedii, a przez lata, które upłynęły od ich premiery, osiągnęły rangę kultowych. Choć na swym koncie Bruce ma blisko 50 innych produkcji, najbardziej zapisał się w pamięci fanów właśnie tą rolą. Ale użyczył też swego głosu kilku postaciom z gier. W tym m.in. głównemu bohaterowi PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE.

Polscy widzowie mogą go pamiętać z roli Autolycusa – króla złodziei, który pojawia się od czasu do czasu w serialach „Hercules", „Xena: wojownicza księżniczka" i ostatnio „As wywiadu" („Jack of All Trades").

# EVIL DEAD
## HAIL TO THE KING

***Jeden z najbardziej kultowych filmów o umarlakach doczekał się wreszcie gry na swej podstawie! Ale czy chłopakom z Heavy Iron udało się przenieść klimat? Czy Ash nadal ma swe głupie docinki i swą piłę? I co ważniejsze – czy warto było czekać?***

pistolety, strzelby oraz – co w wypadku Asha najważniejsze – piłę mechaniczną. Pamiętacie, co z nią wyprawiał w filmach? Niestety, w grze tego nie uświadczycie. Żadnego obcinania kończyn, zdanej większej masakry, tylko proste wymachiwanie i wsadzenie żelaza w żebra. Fakt, że możemy korzystać z dwóch rodzajów broni naraz, ale co z tego, skoro taka walka nie sprawia większej przyjemności? Umarlaki są głupie, a co gorsza – regenerują się, więc po pewnym czasie omijamy większość pojedynków. Tylko kolejni bossowie są jakimś wyzwaniem.

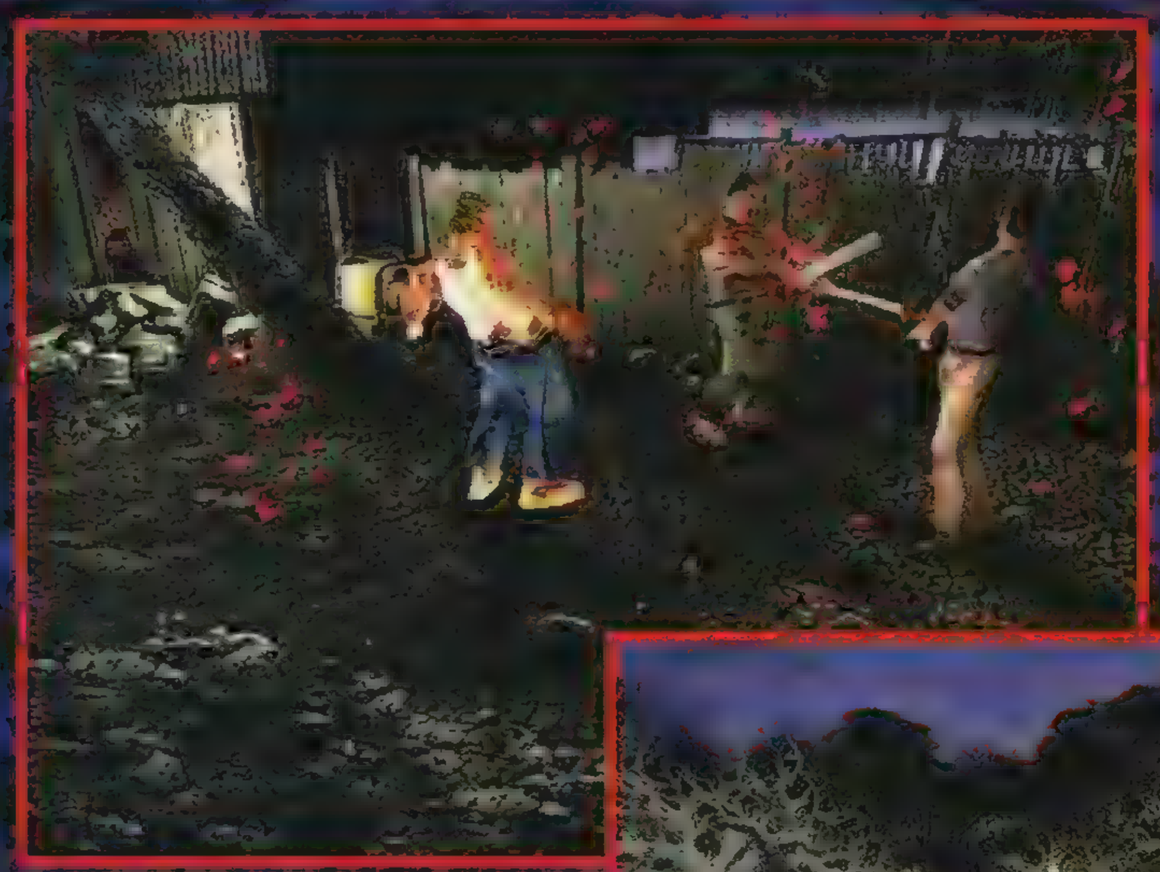
W sumie, jedynym miłym elementem walki jest wsadzenie jakiemuś truposzczakowi piły w żebra i rzucanie kolejnych tekstów.

Inna sprawa to sama rozgrywka i jej długość. Zaprawiony w bojach gracz skończy EVIL DEAD po kilku godzinach – uważam to za lekką przesadę (choć z drugiej strony – RESIDENTY też za dużo czasu nie zajmują). Zagadki są momentami po prostu banalne żeby nie powiedzieć – dziecinne proste. Kolejne pojedynki toczymy według schematu, który poznajemy po kilku minutach gry. Ale jest coś, co trzyma przy tej grze, a mianowicie – klimacik kultowych filmów. Mimo tych wszystkich zarzutów gra się całkiem dobrze, a po pierwszej godzinie przestajemy zwracać uwagę na niedociągnięcia.

Przyznaję, że czuję pewien niedosyt po tak słabo rozwiniętym temacie, jakim jest walka piłą. Całość mogłaby byc nieco dłuższa. Przydałyby się też jakieś sekrety, no i kilka dróg prowadzących do zwycięstwa. Choć z drugiej strony – może zbyt wiele oczekiwałem?

*Konsolite*

*Btw. Druga część już w drodze.*



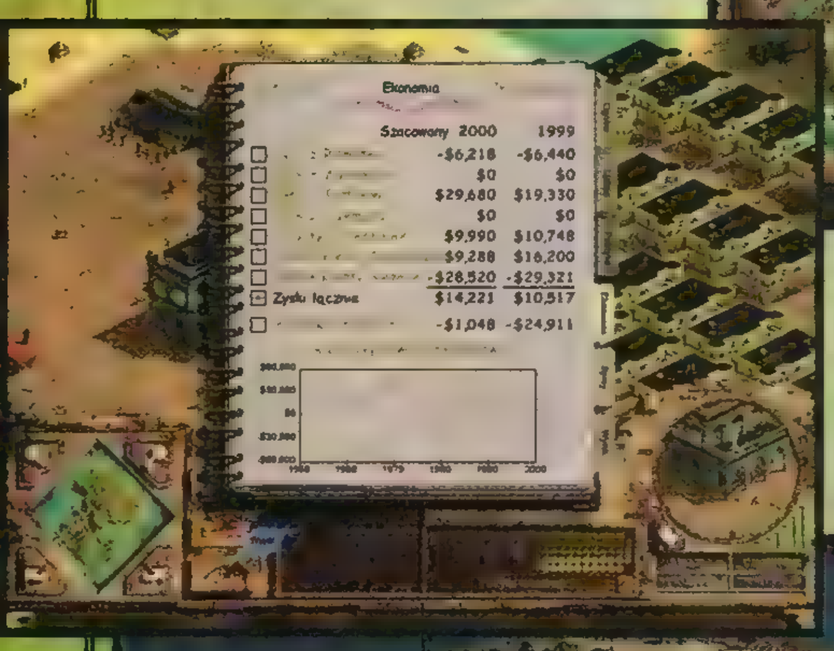
**THQ**

www.evildead.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**

Gdy trzy lata temu nikomu nieznana grupa Pop Top zabrała się za poprawianie samego Sida Meiera, przewidywano totalną klapę. Tymczasem RAILROAD TYCOON 2 okazał się niezwykle twórczym rozwinięciem starej gry o pociągach. Na tyle dobrym, że ze świadomości graczy całkowicie wyrugował wspomnienie o swoim poprzedniku. TROPICO to jednak zupełnie inna para kaloszy. Gra o rządzeniu wyspiarską społecznością swą złożonością musi nieskończenie



*Drogi to chyba najmniej doceniany składnik osady. Właściwe ich rozmieszczenie potrafi przyspieszyć transport towarów, ale kogo to obchodzi, gdy wszyscy i tak walą na bosaka.*

gara na początkowym ekranie, poprzez ścienny hiszpański kalendarz, aż do architektury i odpowiednio akcentującego słowa polskiego lektora (jak dumnie brzmi przesławne: „El Presidente"!). Największy wkład w tworzenie atmosfery ma jednak muzyka. Lekkie latynoskie motywy nie przeszkadzają w rozgrywce, a swoim specyficznym rytmem wprowadzają gracza w lekki trans. Melodie nie są przy tym ani nadmiernie „jarmarczne", ani zbyt skomplikowane, ot idealnie spełnia zadanie budowania nastroju i nie doprowadza przy tym, nawet przy długim graniu, do opuchnięcia uszu. Klimat budują też załączone do opakowania z grą przez polskiego dystrybutora podkładka pod mysz i – uwaga! – shaker. Tylko w rum i cygara trzeba się zaopatrzyć we własnym zakresie...

*U nas na wyspie jest cool. Jaki cool? Tu jest hot jak w piekle, chociaż piekła nie ma. A pada tylko jak ja pozwolę.*

przerastać symulator układania kolejowych torów. No i rzeczywiście, przerasta. Ładnie wygląda. Łatwo się steruje i ma przejrzysty interfejs.

## FELLING

Bardziej oblatanym zarówno wygląd tej gry, jak i sposób sterowania natychmiast przywiodą na myśl RAILROAD TYCOON 2. Twórcy sami przyznają, zbudowali ją właśnie na tym enginie. Ale solidnie podszlifowanym. A w dodatku przyłożyli się do strony wizualnej. TROPICO ma więc cztery razy więcej elementów graficznych niż RRT2 – wszystkie w 3D i dostosowane do wyświetlania w bardzo wysokiej rozdzielczości. Gra może bowiem chodzić nawet w trybie graficznym 1600x1280 punktów (coś miłego dla coraz większego grona posiadaczy 19-calowych monitorów). Oczywiście, można wybrać też niższe: 1280x1024, 1024x768, 800x600, aż po prozaiczne 640x480.

Rozdzielczość nie stanowi jednak o pięknie gry. To, co przyciąga uwagę w TROPICO, to konsekwentne trzymanie się południowoamerykańskiego klimatu: od tlącego się cy-

## NARODZINY PRZYWÓDCY

Podobnie jak w wielu grach tego typu (SETTLERS, SIMCITY, CAESAR), tak i w TROPICO podstawą jest budowanie i zarabianie pieniędzy. W celu powiększania swego dochodu można budować farmy, kopalnie, fabryki czy hotele. Istotnym czynnikiem, który przeciwdziała tu zbyt zachłannym działaniom gracza, są mieszkańcy. Trzeba zaspokoić ich żądania (lub przynajmniej wyszkolić żołnierzy do obrony), proste zarabianie kasy nie jest już możliwe. Dzięki przeciwstawieniu sobie potrzeb mieszkańców i dyktatora (czyli gracza) TROPICO oferuje niespotykane dotąd wyzwanie. Dodatkowo, co docenią bardziej artystycznie nastawieni gracze, umożliwia wybudowanie dziesiątków budowli, których grafika doszlifowana została co do jednego piksela. Atrakcją jest też widok ludzi, którzy uwijają się między budynkami. Każdy z nich ma ubiór odpowiedni do wykonywanego zawodu. Chociaż w punkcie startu masz zaledwie 40 tubylców (min. 20), to gdy ich

*Wyznaczyliśmy miejsca, gdzie imperialistyczne świnie mogą się kąpać za swoje dolary. Przyznać muszę, że uczyniliśmy to z prawdziwą niechęcią i obrzydzeniem.*

wyższą zdolność zarabiania pieniędzy. Podobnie jak w RPG, wpłyną też w pewnym stopniu na sposób rozgrywki. Ze względu na dużą liczbę cech do wyboru, aż prosi się tu o intensywne eksperymentowanie.

## DACH NAD GŁOWĄ

Jak podkreśla Philip Steinmeyer, prezydent firmy Pop Top: „TROPICO jest przede wszystkim grą o ludziach –

*Farmy w środku miasta? No cóż, do rozbudowy miasta można przystępować z planem lub z planem pięcioletnim:)*

liczba dojdzie do 500, łatwo o zawrót głowy!

Gdy w 1950 roku przejmujesz władzę na wyspie Tropico, nie jesteś tam kimś nowym. Na początku masz do wyboru szereg cech, które później będą Cię charakteryzować. Są wśród nich także słabości, takie jak np. Alkoholik, Nadęty Bufon czy Wielki Wazeliniarz. To o[P1]OOOOOd cech, które wybierzesz zależy, jak będą Cię widzieli wyborcy z różnych frakcji oraz dyplomaci supermocarstw: USA i ZSRR. Pewne cechy poprawią ten wizerunek, inne ułatwią zdobycie poparcia konkretnych frakcji politycznych, jeszcze inne pododmiennie od innych gier o budowaniu, które skupione są na pieniądzach (RAILROAD TYCOON 2), rzeczach (SIMCITY) czy podboju (niemal wszystkie pozostałe). TROPICO daje możliwość ćwiczenia wywierania wpływu na ludzi, zapewniania im szczęścia lub represjonowania. I w każdy dostępny sposób powstrzymywania ich od zrzucenia nas z urzędu". I rzeczywiście, to co odróż-

# WERSJA PL
# TROPICO

***Towarzysze! Pozbyliśmy się wreszcie kolonizatorów! Od dziś możemy żyć po swojemu! Ja poprowadzę Was do prawdziwego szczęścia, dobrobytu i demokracji! Możecie na mnie liczyć, amigos. No, może tylko z tą demokracją... to, wiecie... Trochę później...***

nia tę grę od wielu innych, to sprzężenie zwrotne miedzy Twoimi poczynaniami a tym, jak postrzegają Twoją osobę obywatele Tropico. Poza tym istnieje tu nieco szersza możliwość oddziaływania na wydarzenia niż standardowe wznoszenie budynków. Jako dyktator masz bowiem także prawo do wydawania edyktów dotyczących różnych dziedzin życia. Możesz też np. wysłać misję dyplomatyczną do jednego z mocarstw, rozpocząć kampanię oczyszczania wyspy ze śmieci czy hojną ręką rozdać część podatków.

*Jak mawiał „poeta" - Rząd się zawsze wyżywi. A reszta? O co chodzi? Jest przecież ciepło! No nie?*

mum farm i budynków usługowych, które dadzą im jakieś zatrudnienie i wyżywienie. Pierwszą rzeczą, jaka może umilić egzystencję mieszkańców kartonowych pudeł (no dobra, to była licentia poetica – w grze są to jakieś chatki z surowców wtórnych), jest przeprowadzenie ich do siedzib bardziej zaawansowanych cywilizacyjnie. W zależności od przyjętej taktyki mogą to być tanie baraczki, pojedyncze farmerskie domy lub nawet wielkomiejskie bloki mieszkalne. Oczywiście, baraki kosztują najmniej, ale i tak na początku przyczynią się do poprawy warunków mieszkalnych. Jednak z czasem mogą okazać się kulą u nogi – a to

*Jednym z największych cudów gospodarczych jest fakt, że Jankesi płacą fortunę za nasze cygara. Gdyby oni widzieli, jak nasze bezzębne matki, żony i kochanki je kleją śliną, rolując pod pachą.*

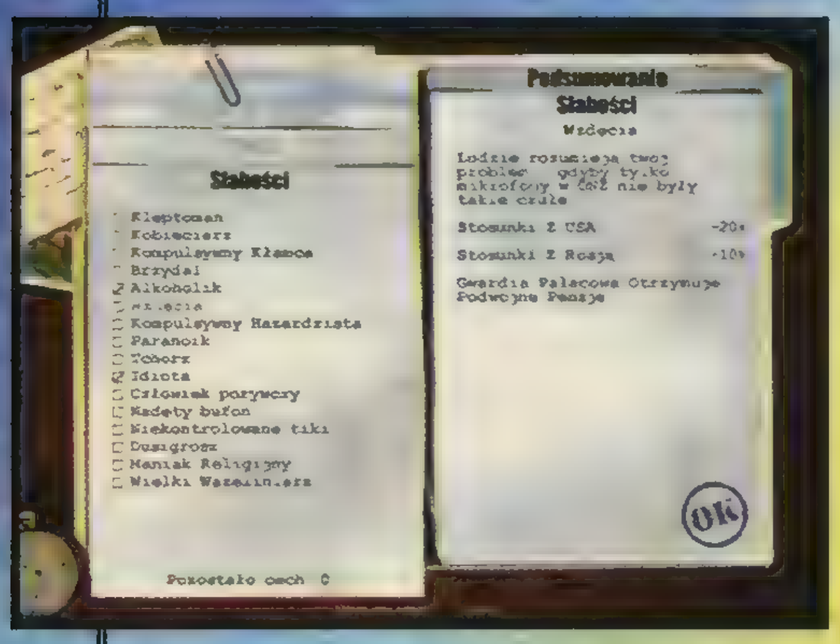
Na początku należy zapewnić swoim ludziom dach nad głową. Na szczęście startujesz już z pewnym mini-

nieje tu nieco szersza możliwość oddziaływania na wydarzenia niż standardowe wznoszenie budynków. Jako dyktator masz bowiem także prawo do

ze względu na dość niski poziom luksusu. Z tego względu możesz od razu postawić na budownictwo „z wielkiej płyty".

## ROLNICTWO

Jak to było w popularnym niegdyś sloganie: „żołądki wszyscy mamy równe". W rzeczywistości może to i nieprawda, ale w świecie TROPICO jak najbardziej. Żeby Cię uspokoić – głód raczej nie jest powszechną w tej grze plagą, chociaż o urozmaiconą i obfitą dietę warto zadbać. Rolnictwo jest jedną z podstawowych dziedzin dostarczających Twojemu reżimowi pieniążków. Rośliny rosną same, a na utrzymanie stodoły i garści rolników nie trzeba wiele wydawać. Problemem może być tylko brak miejsca




pod określone uprawy – większe lub mniejsze plony zależą od żyzności ziemi, wysokości, na jakiej położona jest plantacja, oraz ilości opadów, a nie każdy skrawek Twojej wyspy będzie zapewniał wszystkie te elementy we właściwych proporcjach. Do własnych celów możesz też wykorzystać inne bogactwa przyrody, jak pływające wokół wyspy ryby oraz rosnące na niej drzewa (drewno na-

*My tu na wyspie mamy porządek, jedynie przyjezdni nie potrafią się w nim połapać. I nieprawdą jest, jakoby ktokolwiek stąd uciekał - zresztą, nie ma jak.*

leży do towarów, które możesz eksportować).

## WYDOBYCIE

Gdzieniegdzie na wyspie możesz znaleźć miejsca występowania rudy. Czy to będzie żelazo, boksyty (gdyby ktoś nie wiedział, jest to surowiec do produkcji aluminium) czy złoto, trzeba to wydobyć na powierzchnie i wyeksportować. No, chyba że zdecydujesz się na rozwój przemysłu. W każdym razie, nie zawsze wydobycie będzie się opłacało. Jeśli kopalnia żelaza czy nawet boksytów miałaby zajmować miejsce idealne pod jakieś cenne uprawy czy zanieczyszczać tereny przewidziane pod rozwój turystyki, można z lekkim sercem darować sobie jej budowę. Co innego kopalnia złota – ta, po dostawieniu fabryki biżuterii, może stać się głównym motorem napędzającym gospodarkę wyspy.

## PRZEMYSŁ

Eksport samych surowców i nieprzetworzonej żywności jest tyle prosty, co i mało zyskowny. Żeby ożywić strumień wpływających do kieszeni pieniążków, warto zainwestować w jakieś przetwórstwo. Jesteś jednak ograniczony do tych dziedzin przemysłu, dla których surowce można znaleźć na Twojej wyspie. Produkcja cygar, rumu czy puszkowanych ananasów to jest to, co leży w zasięgu Twoich możliwości. Aha, i jeszcze jedno – fabryki zanieczyszczają środowisko. Warto o tym pamiętać, gdybyś zastanawiał się nad rozwojem turystyki. Jeśli jednak chcesz pogodzić te sprzeczności, dobrze jest chwilę poobserwować chmury nad wyspą, aby... przekonać się o kierunkach prądów powietrznych. Fabryka (czy też np. elektrownia) nie stanie się tak uciążliwa dla turystów, jeśli

*Starożytna budowla Majów będzie z pewnością magnesem dla turystów – trzeba ją tylko właściwie wykorzystać albo zburzyć. Hose!!! Czy piramidy budowali imperaliści?*

zanieczyszczenia będą zwiewane przez wiatr w przeciwnym kierunku, niż ci przebywają.

## TURYSTYKA

Najbardziej delikatnym elementem gospodarczej machiny jest „przemysł" turystyczny. Ociekający tłuszczem i dolarami przybysze z pobliskiej Ameryki nie przyjadą po to tylko, by wąchać smrody z położonej za płotem fabryki, słuchać odgłosów pił mechanicznych czy oglądać dziesiątki kilogramów wyrzuconych na plażę rybich wnętrzności. Turystów należy trzymać z daleka od zanieczyszczeń, oferując im do zwiedzania dziewiczą dżunglę (może jeszcze z jakimiś starożytnymi ruinami), kryształowo czyste plaże oraz nocne kluby, kabarety i kawiarnie, w których mogą zostawić swoje dolary. Aby urozmaicić rozwój przemysłu turystycznego, autorzy gry przewidzieli trzy klasy turystów. Każda z nich dysponuje innymi zasobami gotówkowymi. Im bogatszy gość, tym bardziej wzrastają jego wymagania co do atrakcyjności krajobrazu, czystości powietrza i asortymentu rozrywek, jakie są dostępne na wyciągnięcie ręki.

## PROBLEMY SPOŁECZNE

W tym miejscu powiem rzecz straszną – nie wystarczy postawić dużo budynków, aby odnieść w TROPICO sukces. Oprócz tego istotni są ludzie, którzy mogą w danym warsztacie, farmie czy biurze pracować. Jeżeli masz ich niewielu, nic Ci nie da stawianie kolejnych budowli. Warto wtedy pomyśleć nad zintensyfikowaniem imigracji (budowa Urzędu Imigracyjnego). Nieco innym problemem jest brak osób z wykształceniem. Niektóre zajęcia, np. w administracji czy w fabryce, wymagają ludzi ze średnim wykształceniem, natomiast taki np. szpital – personelu z dyplomem uniwersyteckim. Nie wystarcza przy tym samo wybudowanie szkoły średniej czy uniwersytetu. Co typowe dla rozgrywki w TROPICO, każda działalność wymaga czasu na rozruch. Aby odczuć dobrodziejstwa z działania jakiejś budowli, należy uzbroić się

© SIERRA

SECRET SERVICE

© 1999 ACCLAIM Schadowman

TRIBES 2

# SECRET WEAPON



© 2001 SIERRA Tribes 2

w cierpliwość, gdyż nic nie dzieje się natychmiast. Uzdolniony dyktator musi więc przewidywać problemy i podejmować kroki zaradcze, zanim te jeszcze się pojawią.

## PLANOWANIE

Każdy z elementów rozgrywki sam w sobie nie jest trudny. Prawdziwym wyzwaniem jest jednak konieczność zharmonizowania przedsięwzięć nakierowanych na rozwój ekonomiczny z ciągłym zaspokajaniem wymagań ludności. W innych grach tego typu, np. w SETTLERS czy CYWILIZACJI, nie trzeba było zwracać uwagi na potrzeby ludzi, a i ewentualne błędy w rozwoju można było stosunkowo łatwo naprawić. W TROPICO trzeba swoje posunięcia planować z dużym wyprzedzeniem oraz dbać o ciągłe zachowanie rezerw gotówki. W perspektywie nadciągających wyborów popadnięcie w długi kończy się zazwyczaj smutno. Dlatego należy pilnie studiować roczne podsumowania, żeby w obliczu wzrastających wydatków na dobrobyt ludności zawsze zdążyć rozkręcić jakiś dochodowy interes – a nie jest to łatwe w obliczu ciągłych żądań ze strony mieszkańców i różnych ugrupowań politycznych. Zwykle duży deficyt budżetowy jest już początkiem końca. Z powodu braku gotówki nic nie można wybudować i tylko patrzeć, jak ONZ zacznie regulować (czyli ograniczać) płace na wyspie. A to prosty krok w kierunku niezadowolenia w armii, odejścia dowódców (armia zwykle zarabia najwięcej) i pozostawienia nas na łaskę szalejącego tłumu.

## TROPIKANIE

Doszliśmy wreszcie do prawdziwego gwoździa programu. A są nim mieszkańcy wyspy – Tropikanie. Niech Ci się nie zdaje, że to tylko pozycje w statystyce. Wręcz przeciwnie – każdy przedstawiciel wyspiarskiego ludku jest osobą z krwi i kości. Ma konkretną pracę, swoje mieszkanie, wykształcenie, poglądy polityczne oraz inne cechy, jak chociażby odwaga i zdolności przywódcze. Przeglądając dossier każdego z mieszkańców, możesz dokładnie sprawdzić, jakie jego potrzeby uważa za zaspokojone i czego mu do szczęścia brakuje. Można także na chwilę zajrzeć „do głowy" naszego obywatela i zobaczyć, jakie też myśli kłębią się mu pod czaszką. Krążące po ulicach postacie mieszkańców nie są więc tylko dekoracją. Jest to tym bardziej istotne, gdy spojrzymy na aktywność naszych ludzików. Nie są oni bowiem w pracy przez 24 godziny na dobę. W zależności od odczuwanych potrzeb nasi obywatele wędrują w poszukiwaniu żywności, idą do domu, by zażyć odpoczynku lub po prostu szwendają się bez celu, aby nacieszyć oczy krajobrazem. Dzięki obserwacji tych, niekoniecznie z naszego punktu widzenia pożytecznych czynności (do pracy, lenie!), możemy zobaczyć, jak istotne jest prawidłowe rozłożenie przestrzenne miejsc pracy, farm (lub sklepów) i domów.

Jeśli uda się ulokować je blisko siebie, znacznie skróci się czas bezproduktywnych wędrówek.

## POLITYKA

Obywatele Tropico nie są bezładną gromadą indywidualistów. Na wyspie działa kilka ugrupowań politycznych, mających swoje preferencje co do kierunków rozbudowy. Każdy z mieszkańców może popierać aż do czterech różnych frakcji (z różnym natężeniem), w zależności od osobistych preferencji. Popularność partii nie jest przy tym zupełnie od Ciebie niezależna, np. jeśli wybudujesz dużo kościołów, wzrośnie liczba wiernych, a wraz z nią – siła ugrupowania religijnego. Co więcej, członkowie każdej partii nie oceniają beznamiętnie tylko współczynników ekonomicznych. Każde ugrupowanie ma swojego lidera, który w pewnym stopniu oddziałuje na pozostałych jego członków. Jeśli przywódca jest niezadowolony z Twoich decyzji, może zmienić stanowisko danej partii na Twoją niekorzyść. Jest to bardzo istotne w kontekście każdych wyborów. Nawet przy sporym niezadowoleniu ogółu ludności możesz wygrać wybory, jeśli tylko dysponujesz poparciem największych ugrupowań.

## PRAWDZIWA TRUDNOŚĆ

Gdyby z TROPICO zostawić sam symulator ekonomiczny, nikt nie powiedziałby, że jest to gra wymagająca. Owszem, czasami mogłoby zabraknąć gotówki, a pod koniec – terenów do zabudowania, ale nie byłaby to gra w żaden sposób wybijająca się ponad przeciętność. To, co czyni z TROPICO grę nietuzinkową, to wprowadzenie warstwy politycznej. A dokładniej – konieczności potwierdzania swoich umiejętności w oczach komputerowych wyborców. Od razu komplikacja wzrasta do kwadratu. Nie można bowiem nastawiać się tylko na zarabianie pieniędzy. Ludzie chcą domów, ludzie chcą rozrywki, ludzie chcą miliona różnych, często wzajemnie się wykluczających rzeczy. I tu kryją się trudności. Czy starać się zaspokajać różne żądania po równo? Skupić się tylko na niektórych? Może wystarczy spełniać żądania tylko najsilniejszych ugrupowań politycznych? Także różne style sprawowania władzy (mniej lub bardziej demokratyczne) i możliwy do wykorzystania arsenał brudnych trików – takich jak przekupstwo, zachęcanie opornych do emigracji czy wręcz usunięcie kontrkandydata do prezydentury celnym strzałem w tył głowy – powodują, że gra jest niezwykle elastyczna i pozwala na bardzo rozległe eksperymenty. Po prostu trudno się nudzić.

## GŁOS KRYTYKA NIECH WYTYKA

Mimo niebanalnego podejścia do tematu i znacznego skomplikowania, nie da się ukryć, że TROPICO wcale nie jest superdokładnym symulatorem gospodarczym. Wręcz przeciwnie – ma w lekki, może nie tyle łatwy, co raczej pouczający sposób dostarczyć graczom odpowiedniej dozy rozrywki. Jak to już normalnie w takich grach bywa, odtwarzają one demokratyczny, a może nawet i socjalistyczny raj, w którym rządzący są posiadaczami wszystkiego i na wszystko mają wpływ (akurat tu można cynicznie powiedzieć, że środki produkcji są w rękach prywatnych – czyli Twoich :). Nie bierzmy więc sobie za bardzo do serca przedstawionych tu dylematów ekonomiczno–planistycznych – w końcu chodzi tu przecież o solidny kawałek zabawy. A tego w TROPICO na pewno nie zabraknie.

*Pejotl*

**Sierra**
NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT
STRONA PL – www.play-it.com
TERMIN WYDANIA PL – 31 MAJA 2001
PC WIN'95-ZE Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 9/10**

## WYBRANI DYKTATORZY, W KTÓRYCH MOŻESZ SIĘ WCIELIĆ W TROPICO

***Ernesto „Che" Guevara*** (1928–67) – czyli nieodżałowany „El Commandante", bliski współpracownik Fidela Castro w czasie rewolucji kubańskiej. Wierząc w możliwość „eksportu rewolucji", próbował uszczęśliwić swoimi przekonaniami mieszkańców Boliwii. Wzięty do niewoli i wyeksportowany na tamten świat.

***Fidel Castro Ruz*** (1927–?) – czyżby ktoś nie kojarzył tego nazwiska? Przywódca rewolucji kubańskiej 1956–59. Od tego czasu premier i I sekretarz KC KP Kuby. Za zasługi w walce z kapitalizmem otrzymał Leninowską Nagrodę Pokoju. Ostatnio sam Colin Powell przyznał, że „...Castro zrobił wiele dobrego dla swego kraju". No pasaran!

***Francois „Papa Doc" Duvalier*** (1907–1971) – lekarz. Od 1957 prezydent, a faktycznie – dyktator Haiti. W roku 1963 wprowadził tam władzę absolutną i kult swej osoby. Ekskomunikowany przez Watykan, w politycznej izolacji i pomimo szeregu zamachów utrzymał swoją krwawą dyktaturę aż do śmierci.

***Juan Domingo Peron*** (1895–1974) – jeden z przywódców wojskowego zamachu stanu, jaki odbył się w Argentynie w 1943 roku. Prezydent (czytaj: dyktator) tego kraju w latach 1946–1955. Potem przebywał na emigracji (1955–73), aż nie powrócił do władzy w roku 1973.

***Augusto Pinochet Ugarte*** (1915–?) – Chilijski generał, jeden z przywódców przewrotu w 1973 roku. Ocalił kraj przed „dobrodziejstwami" socjalizmu i doprowadził Chile do rozkwitu gospodarczego. Z tego właśnie powodu cieszy się niesłabnąca nienawiścią demokratów.

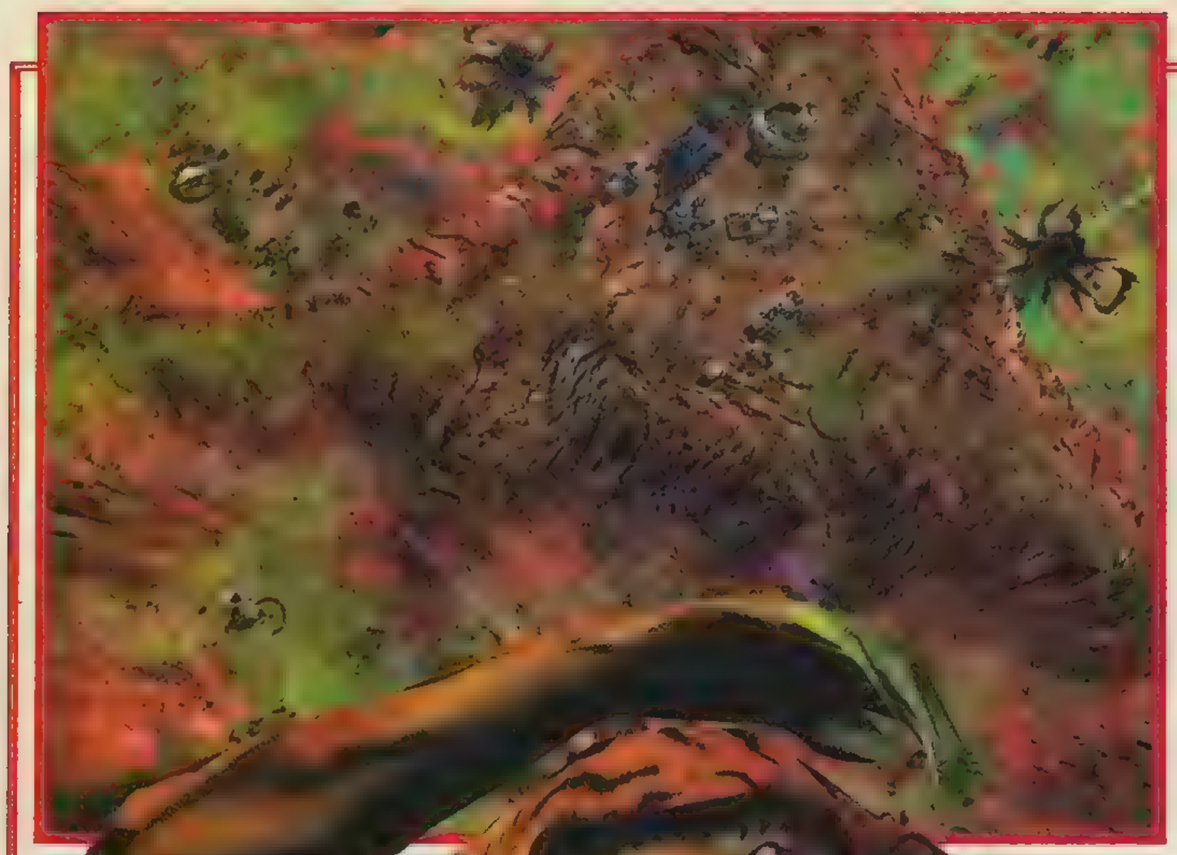
***Antonio de Oliveira Salazar*** (1889–1970) – W latach 1932–1968 próbował stworzyć w Portugalii tzw. „nowe państwo", oparte na wzorach faszystowskich. Dążył do utrzymania kolonii. Zważywszy na to, ile teraz kosztują brazylijscy piłkarze, trudno się dziwić (dla wyjaśnienia: Brazylia to była kolonia portugalska).

***Anastasio Somoza*** (1896–1956) – generał i dowódca gwardii Narodowej w Nikaragui. Dokonał zamachu stanu i od 1937 roku niepodzielnie rządził tym krajem. W końcu spotkała go tzw. „poetycka sprawiedliwość" ;) – został postrzelony przez nikaraguańskiego poetę Rigoberto Pereza i zmarł kilka dni później.

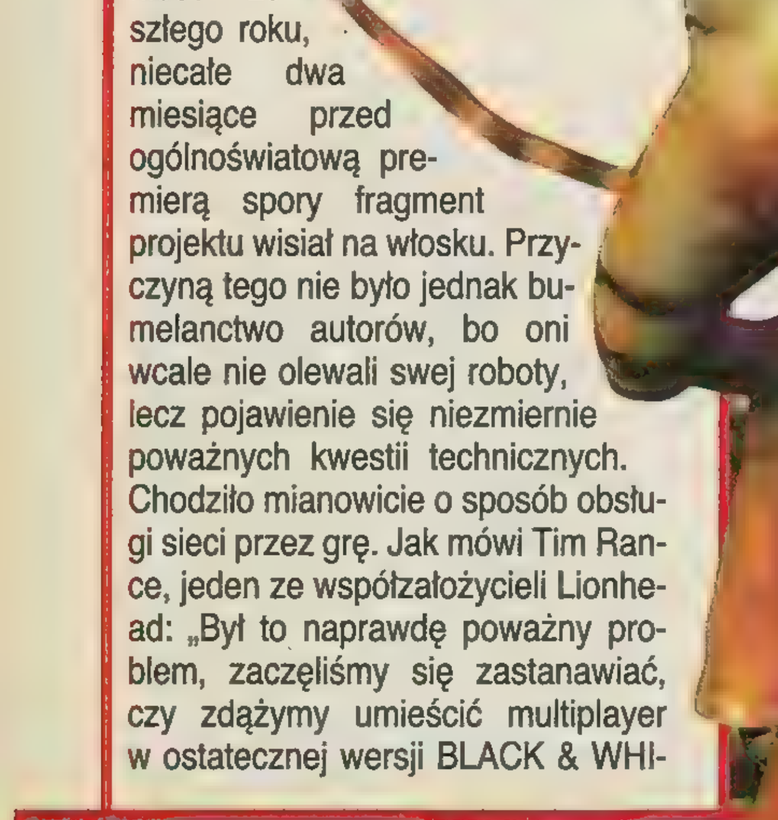
***Alfredo Stroessner*** (1912–?) – generał i polityk paragwajski. W 1954 r. w wyniku zamachu stanu został prezydentem (czytaj: dyktatorem). Trzymając w garści wojsko oraz największą partię polityczną, siedmiokrotnie wygrywał wybory, utrzymując się na swym stanowisku aż do 1989 roku.

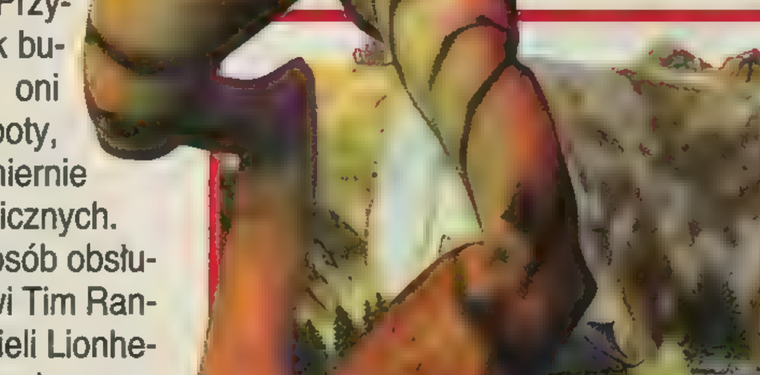
***Rafael Leonidas Trujilio Molina*** (1891–1961) – w latach 1930–1960 sprawował dyktatorskie rządy w Dominikanie. Mimo iż w 1960 ustąpił ze stanowiska pod naciskiem opinii publicznej i tak wdzięczni rodacy sprezentowali mu kulkę w łeb.

*Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za skutki cytowania powyższych opisów na lekcjach historii współczesnej :)*



W wypadku BLACK & WHITE systemu multiplayer mogło w ogóle nie być! Tak jest – pod koniec zeszłego roku, niecałe dwa miesiące przed ogólnoświatową premierą spory fragment projektu wisiał na włosku. Przyczyną tego nie było jednak bumelanctwo autorów, bo oni wcale nie olewali swej roboty, lecz pojawienie się niezmiernie poważnych kwestii technicznych. Chodziło mianowicie o sposób obsługi sieci przez grę. Jak mówi Tim Rance, jeden ze współzałożycieli Lionhead: „Był to naprawdę poważny problem, zaczęliśmy się zastanawiać, czy zdążymy umieścić multiplayer w ostatecznej wersji BLACK & WHITE. W pewnym momencie zaczęliśmy nawet rozważać możliwość zrezygnowania z tego elementu". Ostatecznie jednak na półki sklepowe trafiła gra wyposażona w opcje sieciowe (choć jeszcze nie w ostatecznym kształcie – o tym jednak za chwilę). Zobaczmy, cóż to sprawiło programistom tak wielkie kłopoty.





## DROGA PRZEZ MĘKĘ

BLACK & WHITE nie jest typową grą multiplayerową. Tradycyjne podejście do tematu, obecne np. we wszystkich wieloosobowych wersjach QUAKE'A, zakłada pełną komunikację między komputerami graczy, przekazywanie przez sieć informacji o położeniu wszystkich widocznych w grze elementów. W tym wypadku jest to niemożliwe do realizacji – ze względu na gigantyczną ilość obsługiwanych elementów (przede wszystkim wieśniaków) wymagałoby to przesyłu takiej ilości danych, że po prostu zapchałyby się łącza. Problem ten rozwiązano jednak przy pomocy sprytnego posunięcia.

Stan gry na komputerach wszystkich graczy jest synchronizowany przed jej rozpoczęciem. Później program działa na każdej z maszyn niezależnie, jedynie co jakiś czas wymieniane są informacje synchronizujące. Problem polegał na tym, iż wcześniejsze wersje gier dość szybko się „rozjeżdżały" – mimo iż miały wspólny punkt startu, to w krótkim czasie traciły spójność i akcja na obu z nich lądowała w zupełnie innym miejscu. Mniej więcej w połowie grudnia ubiegłego roku problem ten udało się w pewnym stopniu naprawić – gra na połączonych komputerach działała wystarczająco spójnie, jednak z niezrozumiałych przyczyn komunikaty o błędzie nadal się pojawiały. Zaradzono temu w dość brutalny sposób – oto z kodu usunięto stosowne fragmenty debuggera (programu zgłaszającego nieprawidłowe zachowanie) i problem zniknął! Tak spreparowana gra mogła trafić do dalszych testów.

## CIEKAWIE, ACZ BIEDNIE

Jak przed chwilą wspomniałem, co prawda do ostatecznej wersji B&W trafił moduł multiplayer, jednakże w porównaniu z pierwotnymi założeniami jest on mocno okrojony. Informacje na temat tego, co znajdziemy w pełnej wersji sieciowej (a właściwie - oddzielnym dodatku), znajdziecie w ostatnim fragmencie tekstu, teraz spójrzmy zaś, co producenci oferują aktualnie.

Podobnie jak całe BLACK & WHITE, tak i fragment sieciowy jest dość nietypowy. W większości gier termin „multiplayer" stanowi w zasadzie synonim słowa „deathmatch". Tu jest podobnie, jednak nie do końca. Do gry sieciowej przechodzimy z poziomu właściwej rozgrywki. Ze sobą zabieramy wszystkie uzyskane wcześniej parametry, zarówno swoje, jak też i chowańca – po prostu całą statystykę. W sieci dysponujemy zatem kompletem zdobytych wcześniej czarów, odpowiednio wychowanym chowańcem, „złym" lub „dobrym" profilem swego gracza itd. No dobra – wchodzimy w opcję „gra sieciowa", wybieramy rodzaj połączenia (dial–up, sztywne łącze, sieć lokalna), naszym oczom ukazuje się lista znalezionych rozgrywek. Przy niektórych z nich umieszczono informację o haśle – są to gry zastrzeżone, jeśli nie umówiłeś się z kumplami na seansik, to możesz je sobie odpuścić. Po wybraniu jednej z gier „odblokowanych" (lub założeniu własnej) przechodzisz do kolejnego menu. W tym momencie każda gra w zasadzie zamienia się w sesję IRC – możesz pogadać z innymi użytkownikami zainteresowanymi daną rozgrywką, przyłączyć się do jednej z drużyn, czy też, jeśli jesteś gospodarzem, wybrać krainę, w której będzie się toczyć rozgrywka lub też ustalić przynależność klanową. Następnie nie pozostaje nic innego, jak rozpocząć rozgrywkę.

Właściwa gra... no cóż – przypomina tryb singleplayer. W gruncie rzeczy, można tu robić wszystko to, na co mamy ochotę. Otrzymujemy świątynię wraz z wioską, do dyspozycji jest zestaw czarów – identyczny z tym z singla, także chowaniec zachowuje swój kształt. Ponownie podstawowym zadaniem jest dbanie o pomyślność mieszkańców, ekspansja terytorialna, przyporządkowanie sobie kolejnych osad. Dla większości graczy ostatecznym celem jest, naturalnie, eliminacja konkurencyjnych bogów, jednak zdarzają się rozgrywki, podczas których użytkownicy tylko trenują swoich chowańców.

Zasady gry są niezmienne, w taki sam sposób rzucamy czary, zapełniamy spichlerz czy też „obsługujemy" chowańca. Jedyna różnica to obecność innych graczy – w każdej chwili można z nimi pogadać, dymki dialogowe ukazują się w rogu ekranu i przy postaciach chowańców. Każdemu ze współużytkowników można przyznać status „przyjaciela" – w przyszłości po zalogowaniu się do gry zostaniemy powiadomieni, czy jest on obecny online – funkcja ta w działaniu przypomina ICQ. Podczas gry sieciowej aktywny jest system synchronizacji pogody – z założenia, przy jego wykorzystaniu

©EA

# BLACK & WHITE MULTIPLAYER

***Żadna współczesna gra nie może się obyć bez modułu multiplayer. Podobnie jest z BLACK & WHITE – jednak w tym akurat wypadku opcja gry sieciowej rodziła się w bólach o wiele większych, niż dzieje się to zazwyczaj.***

pogoda w grze powinna być zgodna z tą obserwowaną za oknem. Informacje o naszej lokalizacji B&W pobiera z danych personalnych zostawionych na stronie EA podczas rejestracji produktu (aby skorzystać z multiplayera, trzeba być zarejestrowanym użytkownikiem BLACK & WHITE) – przynajmniej teoretycznie. W moim wypadku pogoda czasami głupiała i mą wioskę pokrywał śnieg – owszem, kwiecień mieliśmy tego roku dość zimny, ale przecież nie aż tak. Z drugiej strony, dość dziwnie wyglądają wioski należące do poszczególnych wrogów – czasami w każdej z nich jest inna pogoda. Dodatkowe atrakcje pojawiają się, jeśli gracz jest „zły" – pod zbliżeniu na jego świątynię krajobraz czasami wariuje, zmieniając się z neutralnie zielonego na mroczny, deszczowy i zasadniczo w ogóle ponury. Czasami zmiany takie następują nawet co kilka sekund. W sumie, muszę przyznać, że multiplayer B&W nie wywarł na mnie jakiegoś piorunującego wrażenia. Owszem, jest nie najgorzej zrealizowany, jednak po TAKIEJ grze spodziewałbym się czegoś więcej niż tylko sztampowej realizacji, typowej raczej dla standardowej strategii. Co prawda, nieźle działa system przenoszenia zdobyczy z właściwej gry do sieci, jednak to za mało. Na tym jednak nie koniec – zobaczmy, jak ten element BLACK & WHITE będzie wyglądał w przyszłości.

## PŁATNE OGRODY EDENU

No właśnie – tryb multiplayer włączony w obecną wersję gry nie jest jeszcze tym, co autorzy mają zamiar nam ostatecznie zaoferować. Jego pełna wersja, występująca pod roboczą nazwą BLACK & WHITE UNIVERSE, ma się ukazać mniej więcej pół roku po premierze obecnej edycji – czyli spodziewać się jej należy dopiero po wakacjach. Należeć będzie do grupy gier MMORPG – Massively Multiplayer Online RPG. Na jej potrzeby na firmowych serwerach EA zostanie stworzony cały świat Edenu, zaludniony przez (co najmniej) kilka tysięcy użytkowników. Po zalogowaniu gracz przejmie kontrolę nad swym chowańcem, będzie mógł współpracować lub walczyć z innymi graczami. Podczas jego nieobecności chowaniec sterowany będzie przez moduły Sztucznej Inteligencji B&W (jak wiemy – stojąca na bardzo wysokim poziomie). Wersja ta mieć będzie jedną zasadniczą wadę – będzie płatna! Niestety – bez wyłożenia pewnej, nie określonej jeszcze kwoty, można zapomnieć o solidnej wieloosobowej zabawie w BLACK & WHITE. Na zachód od Odry rozwiązania tego typu są dość powszechnie akceptowane, u nas zaś – wiadomo. Skoro nie jest powszechnie przyjęte płacenie za podstawową wersję gry, to co dopiero mówić o odpłatnych dodatkach czy też miesięcznym abonamencie! Najlepiej zresztą ilustruje to wynik ankiety, przeprowadzonej na stronie rodzimego dystrybutora, firmy IM Group. Niemal 60% ankietowanych zadeklarowało, że nie ma zamiaru płacić za tego typu usługę, nawet po postawieniu stosownego polskiego serwera. Około 20% użytkowników byłoby gotowe zapłacić do 10 zł miesięcznie. Wyższe stawki (ok. 30 zł) akceptowało odpowiednio mniej osób. Cóż – taka to już nasza specyfika. Pora kończyć te dość nietypową recenzję–zapowiedź. Na dzień dzisiejszy element wieloosobowy BLACK & WHITE oceniam na 8/10 – o 2 punkty mniej, niż otrzymała cała gra. Owszem, multiplayer jest zrealizowany poprawnie, ale jedynie poprawnie. Gdyby gra ukazała się od razu w pełnej wersji, wraz z rozbudowanym wirtualnym Edenem, ocena byłaby z całą pewnością wyższa, w tej chwili jednak pozostaje nam zaczekać jeszcze kilka miesięcy na ukazanie się dodatku. Miejmy nadzieję, że Lionhead dotrzyma słowa i ukaże się on tuż po wakacjach.

*Pooh*

**E.A. Games**

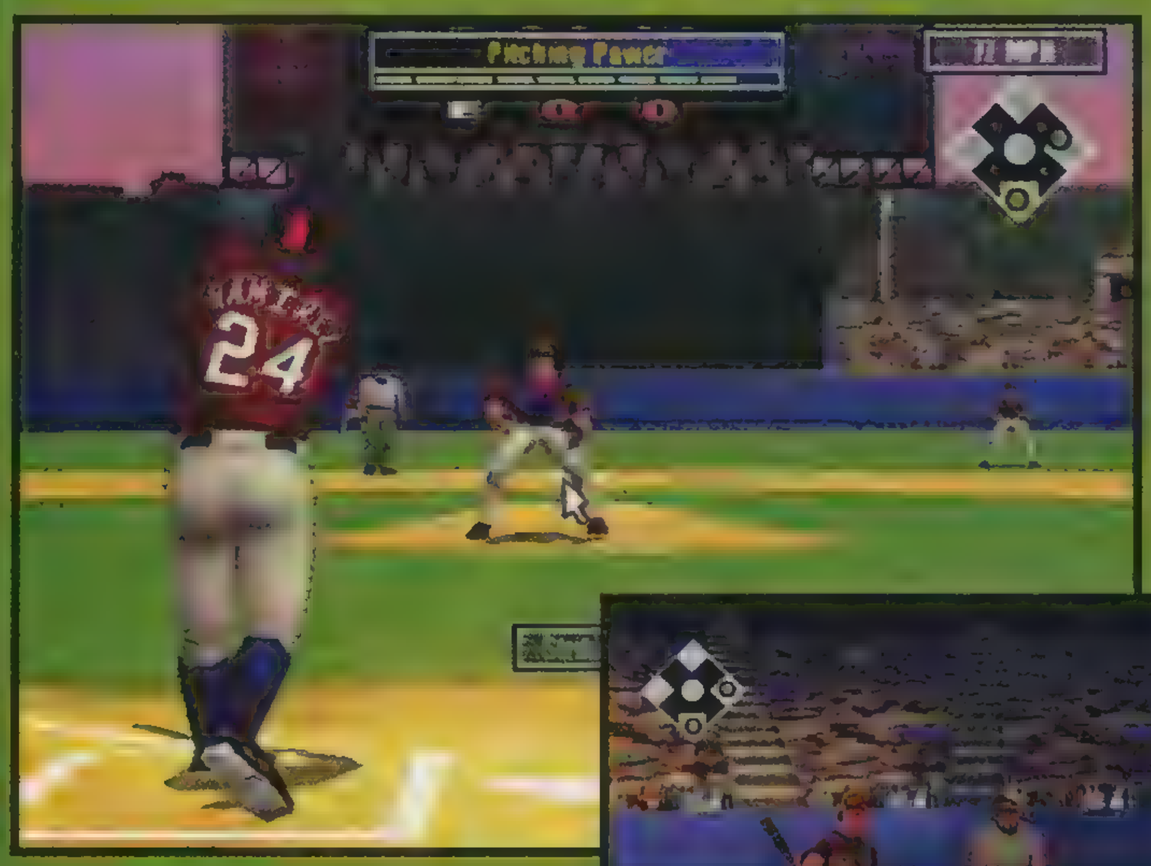
www.bwgame.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl/bw
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 350, 64 MB RAM

**OCENA GRY: 10/10**

**OCENA MULTIPLAYERA: 8/10**

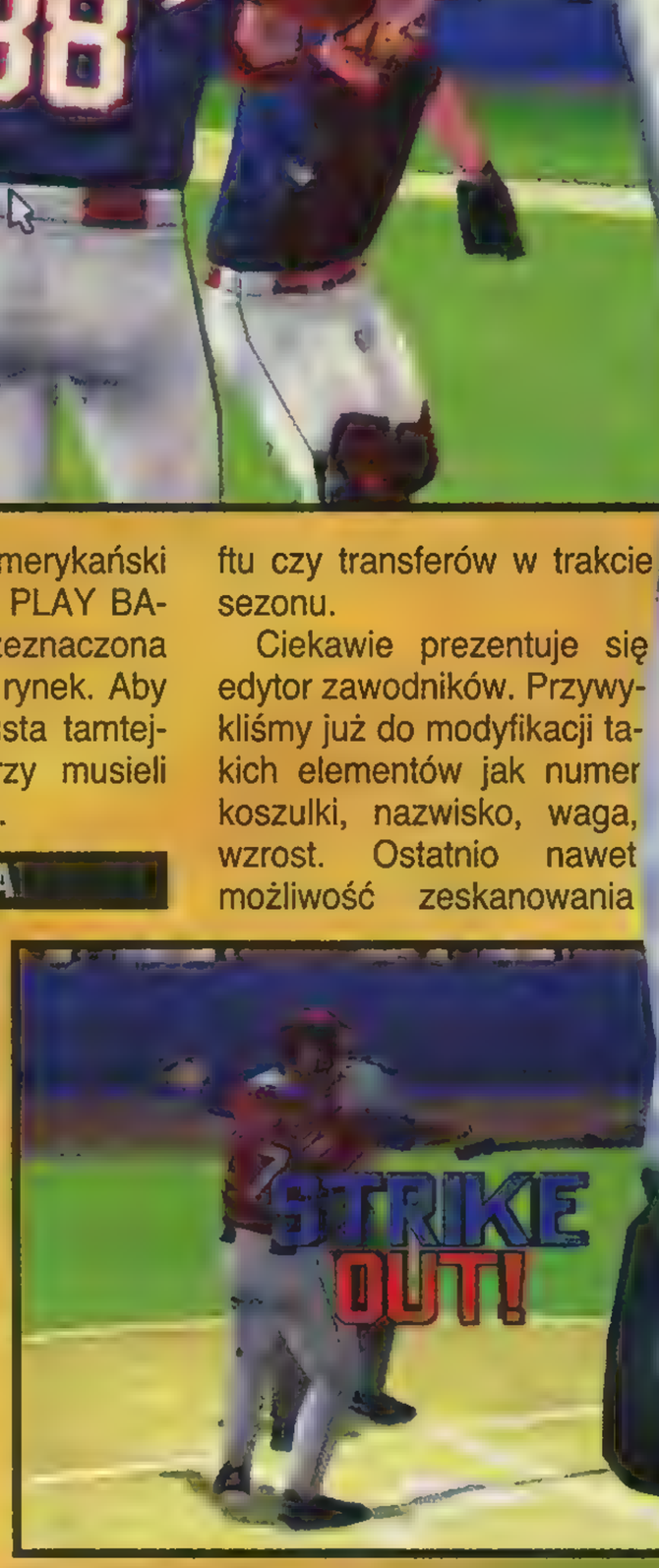
W naszym kraju baseball jako dyscyplina sportowa wciąż nie cieszy się popularnością, dlatego nam, Polakom, trudno jest wczuć się w atmosferę takiego meczu. Można wprawdzie udać się na miasto późnym wieczorem i spotkać paru „rozbujanych" typków z kijami baseballowymi w dłoniach, ale zwykle nie są oni skłoni do dyskusji werbalnej:) Jednak, co pewnie zdziwi Masę, w Stanach Zjednoczonych kije te służą do uprawiania sportu, który ma tam równie uprzywilejowaną pozycję co koszykówka, futbol amerykański czy hokej. Gra TRIPLE PLAY BASEBALL 2002 jest przeznaczona właśnie na ten chłonny rynek. Aby zaspokoić wybredne gusta tamtejszej klienteli, jej autorzy musieli więc trochę się postarać.



## ROZGRYWKA

Jak w każdym produkcie, który wyszedł spod rąk chłopców z EA Sports, menu jest tu bardzo przejrzyste. Wszyscy, którzy mieli kiedykolwiek do czynienia z takimi grami jak FIFA, NBA czy NHL, będą się czuli jak ryba w wodzie. Tradycyjnie mamy, oczywiście, do dyspozycji tryb single game. Nie wymaga on chyba szerszego omówienia. Może poza tym, że wybieramy w nim spośród trzydziestu drużyn klubowych USA i dwóch All Star. Tryby season oraz playoff dają nam możliwość dowolnej konfiguracji drużyn oraz ustawienia liczby meczów w sezonie. Jest też, naturalnie, możliwość draftu czy transferów w trakcie sezonu.

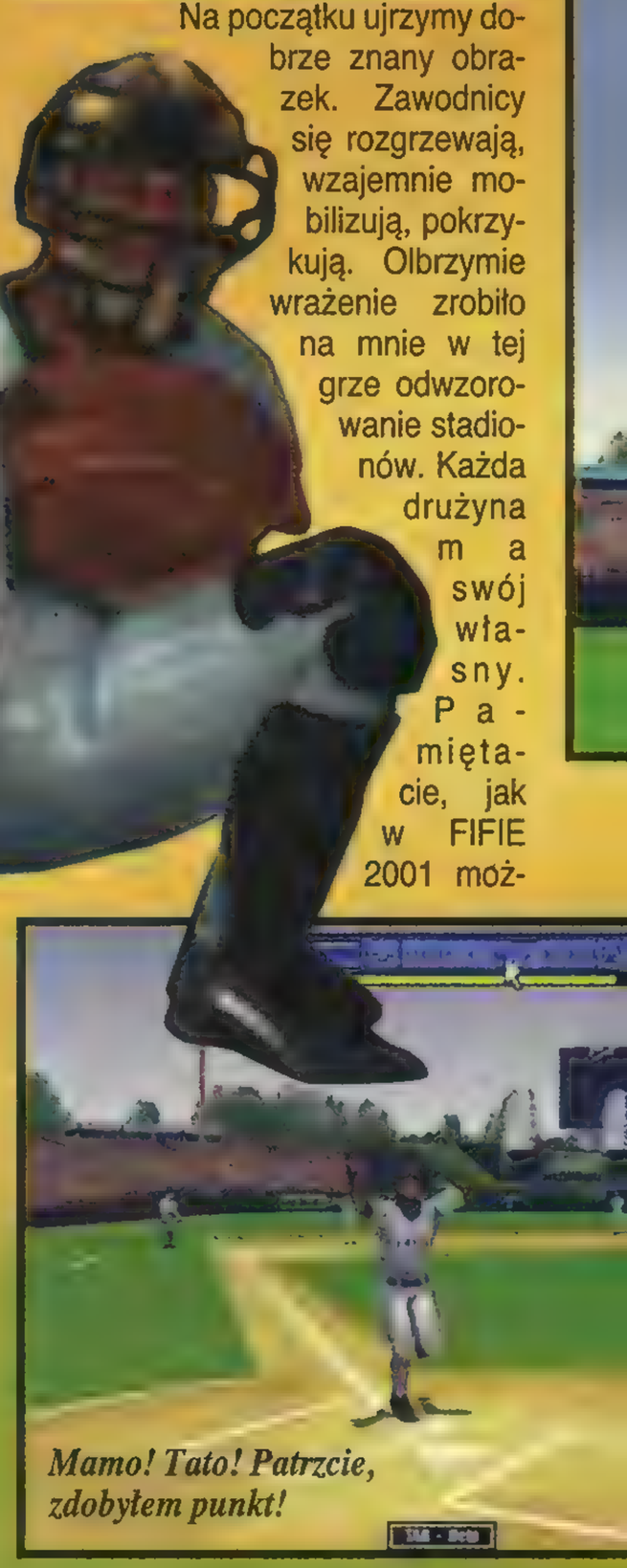
Ciekawie prezentuje się edytor zawodników. Przywykliśmy już do modyfikacji takich elementów jak numer koszulki, nazwisko, waga, wzrost. Ostatnio nawet możliwość zeskanowania




sobie zdjęcia i wklejenia własnej twarzy nie robi większego wrażenia, jednak w TRIPLE PLAY 2002 możemy ustawić, jakim stylem nasz zawodnik będzie odbijał! W czasie gry da się ich w ten sposób rozpoznawać – pałkarze na różny sposób trzymają pałkę i przyjmują różne pozycje (jedni nisko na nogach, inni bardziej pochyleni).

## PLAY BALL!!!

Na początku ujrzymy dobrze znany obrazek. Zawodnicy się rozgrzewają, wzajemnie mobilizują, pokrzykują. Olbrzymie wrażenie zrobiło na mnie w tej grze odwzorowanie stadionów. Każda drużyna ma swój własny. Pamiętacie, jak w FIFIE 2001 moż-



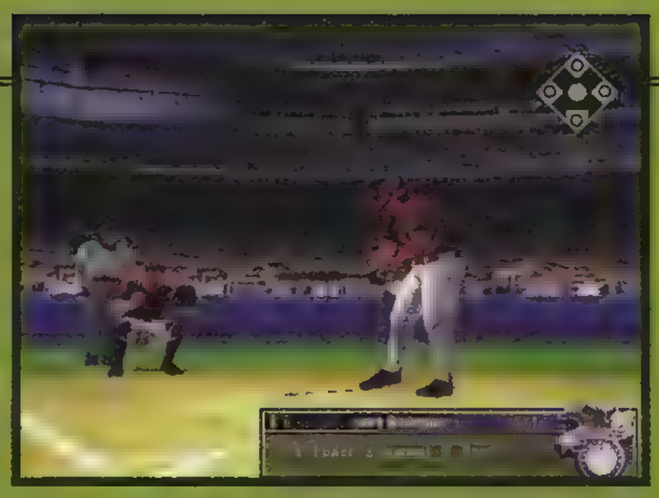
*Mamo! Tato! Patrzcie, zdobyłem punkt!*

# TRIPLE PLAY BASEBALL 2001

***Baseball – jedna z najpopularniejszych dyscyplin sportowych w USA, w Polsce wciąż mało znana. Ta gra jest raczej przeznaczona na rynek amerykański. Ale zapewniam, że nawet nam, mieszkającym między Odrą a Bugiem, może zapewnić wiele rozrywki.***

na było rozgrywać mecze Polską na San Siro? Nie ma się jednak co dziwić chłopcom z EA Sports, muszą dbać o swój amerykański rynek – wszak przynosi im dużo większe zyski niż ten europejski.

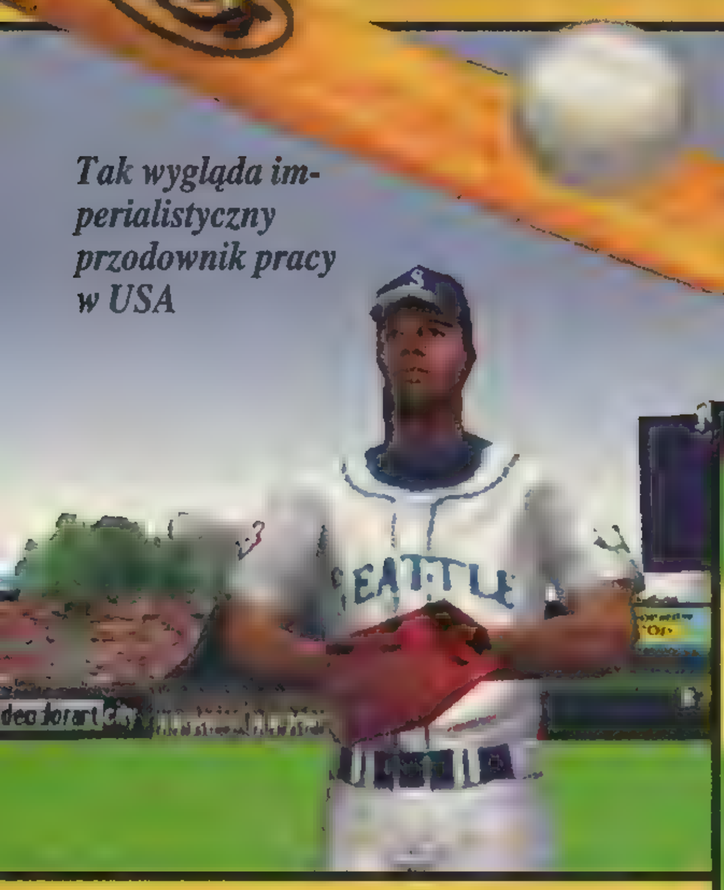
Sterowanie w TRIPLE PLAY 2002 jest dobrze przemyślane. Dysponując dwuprzyciskową myszą, mamy całkowitą kontrolę nad tym, co dzieje się na boisku. W fazie ataku wybieramy, jaki rodzaj narzutu piłki chcemy zastosować (szybką, podkręconą, slider), a następnie obszar tegoż narzutu. Gdy już skończymy te czynności, naciskamy (i trzymamy) lewy przycisk, aby określić siłę rzutu. Kiedy jej pasek przekroczy wartość dopuszczalną, możemy być pewni, że miotacz popełni błąd.



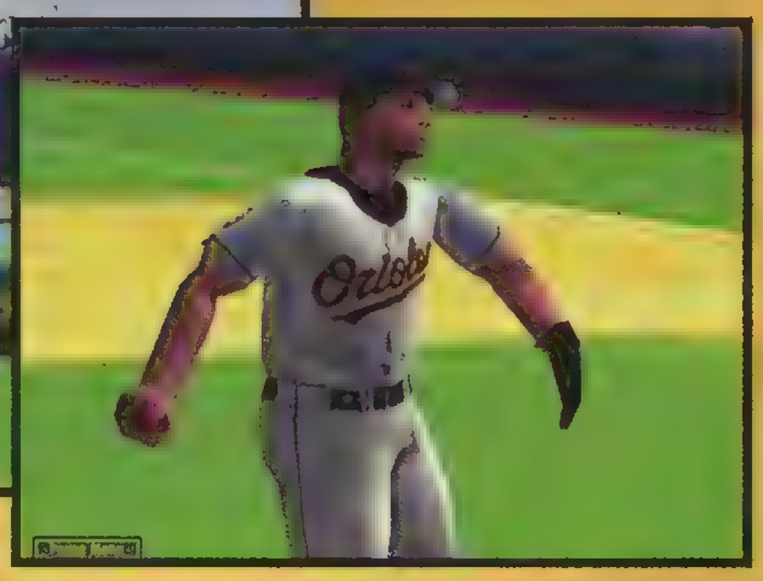
Z obroną podobnie. Zanim naciśniemy przycisk, aby odbić piłkę, musimy określić, czy chcemy dać ją wysoko (możliwość zaliczenia home run), na średnią wysokość, czy też może zastosujemy tzw. groundera (jest to piłka uderzana po ziemi, więc możemy być pewni, że przeciwnik nie wyautuje nas z powietrza). Polecam te wsze można zaryzykować odbicie na home run.

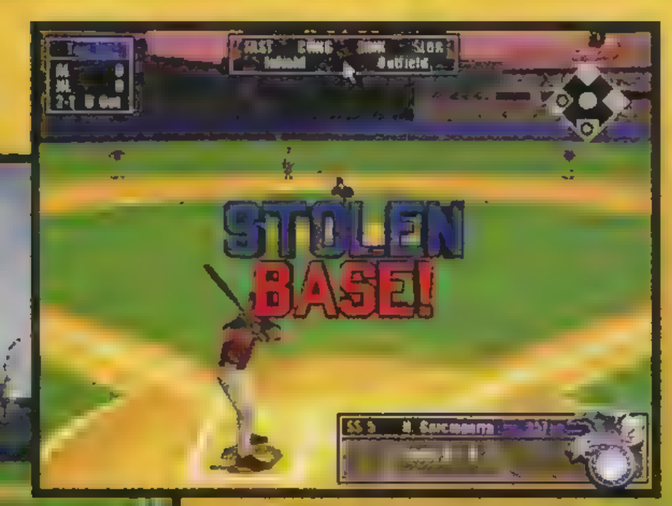
Dobrze, że autorzy TRIPLE PLAY BASEBALL 2002 pomyśleli o zróżnicowaniu poziomu trudności. Możemy zdecydować o wielu aspektach gry, a wiele z naszych obowiązków może przejąć komputer. Gdy nie czujemy się pewni w polu, zrzucamy sterowanie naszymi zawodnikami na barki peceta, proste prawda? Tego typu ułatwienia polecam początkującym, lepiej oddzielnie opanować wszystkie elementy rozgrywki, niż ambitnie od razu przejmować pełną kontrolę nad boiskiem.

odbicie (podobnie jak „bunt") wtedy, gdy mamy obsadzone wszystkie bazy. Chociaż za-



*Tak wygląda imperialistyczny przodownik pracy w USA*






## DŹWIĘK I GRAFIKA

Większość z Was uzna pewnie muzykę w TRIPLE PLAY BASEBALL 2002 za trochę osłuchaną. Są tu kawałki szybkie, bardzo podobne do tych z innych gier spod znaku EA. Dźwięk na boisku jest zrobiony dobrze. Wszystkie odgłosy tworzą świetną atmosferę meczu. Komentarz jest może nieco ospały i nużący, podobnie głos spikera, ale lepsze to niż nic. Grafika utrzymuje się w konwencji EA – poziom bardzo przyzwoity, jednak bez jakichś nowatorskich rozwiązań. Dobrze zrobione stadiony i modele zawodników przemawiają na plus. Jedno, co mnie tu drażniło, to bardzo małe rozmiary piłeczki, z początku było mi ją ciężko zauważyć. Drugą rzeczą, która mnie irytowała, są słabo zrobione trybuny. Pamiętacie, jak one żyły w FIFIE? Tu tego nie uświadczymy, tu powracają stare rozwiązania i kupa kolorowych pikseli.

## EPILOG

Nad TRIPLE PLAY BASEBALL 2002 spędziłem ładnych kilka godzin i jeszcze mi się nie znudziło. A jestem jednostką wybredną i gra musi być naprawdę niezła, aby zaspokoić moje oczekiwania. Ta z całą pewnością zasłużyła na miano przyzwoitej. Nie znalazłem tu rażących błędów, ale nie przyznam oceny 8/10, bo nie ma tu też elementów wybitnych czy nie powalających na kolana. Ale mogę zagwarantować, że obcowanie z TRIPLE PLAY BASEBALL 2002 zapewni wiele godzin dobrej rozrywki.

*Gunner*

**EA Sports**
www.ea.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200, 32 MB RAM

**OCENA: 7,5/10**

## JAK W TO GRAĆ?

*Z przyczyn czysto technicznych prezentuję tu tylko wybrane zagadnienia. Tekst jednolity przepisów tego sportu zająłby ok. 4 stron. Wszystkich zainteresowanych baseballem i jego zasadami odsyłam pod adresy internetowe: http://free.polbox.pl/m/mabs i http://viper.pl/~baseball.*

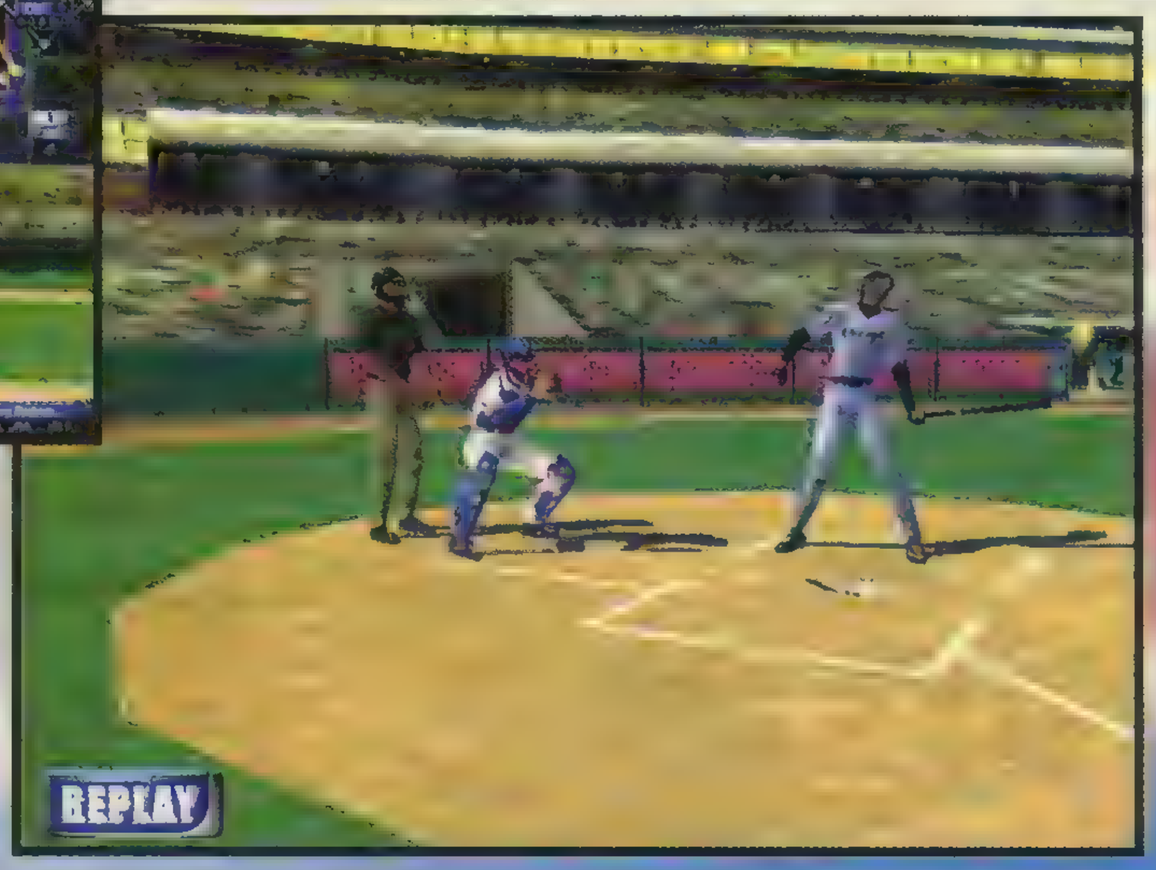
*W grze biorą udział dwa zespoły po dziewięć osób. W zależności od tego, czy dana drużyna atakuje, czy się broni, jej zawodnicy grają w dwóch różnych ustawieniach. Ci z drużyny broniącej występują na następujących pozycjach: gracze polowi – łapacz (na bazie domowej), miotacz (na bazie miotacza), pierwszobazowy, drugobazowy, trzeciobazowy, łącznik; gracze zapolowi – prawozapolowy, środkowozapolowy oraz lewozapolowy. W drużynie atakującej na początku gra pałkarz oraz biegacze.*

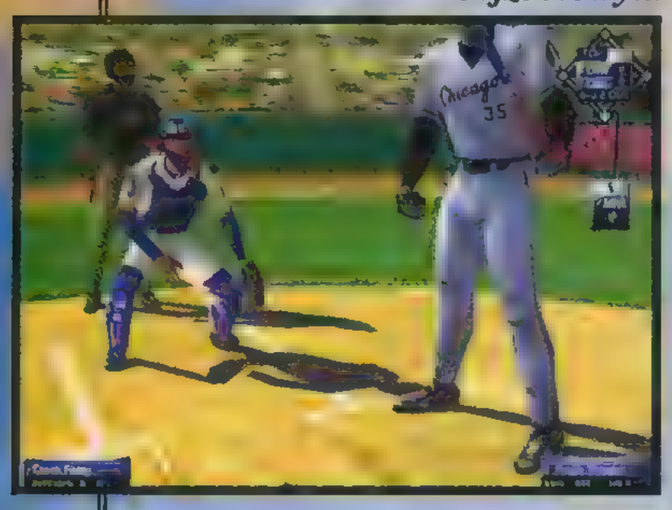
*Maksymalnie na boisku może być do czterech graczy drużyny atakującej. Każda z drużyn kolejno przechodzi fazy ataku i obrony (po jednej w każdej z dziewięciu rund). Punkty zdobywa się tylko w czasie fazy ataku. Jeden z atakujących stara się (przy pomocy pałki) odbić rzuconą mu przez przeciwnika–miotacza skórzaną piłkę jak najdalej i jak najwyżej. Jeżeli broniący złapie ją bezpośrednio (gdy nie dotknie ona ziemi), zawodnik odbijający zostaje wyeliminowany. Ma bowiem wtedy odpowiednio dużo czasu, by obiec rozstawione na boisku bazy i zaliczać za to kolejne punkty (po jednym za każde cztery zaliczone bazy). Obrońcy muszą z kolei złapać wybitą piłkę, gdyż tylko wtedy mogą przerwać bieg rywala.*

*Wyautowanie pałkarza jest najtrudniejszym do zrozumienia aspektem tej gry. Miotacz stara się trafić piłką w „strefę strajków" – przestrzeń pomiędzy klatką piersiową i kolanami. Na każdą piłkę tam rzuconą musi być wykonany zamach – jeśli tak się nie stanie, sędzia krzyknie „strike". Jeżeli miotaczowi nie uda się trafić, pałkarz nie musi wykonywać zamachu. Wtedy sędzia krzyczy „ball". Trzy „strajki" są równoznaczne z autem. Cztery „balle" pozwalają pałkarzowi iść na pierwszą metę (tzw. meta darmo).*

*Musimy sobie jeszcze wyjaśnić funkcję miotacza. Jest to zawodnik obrony, który wykonuje narzuty w kierunku mety domowej i swojego partnera z drużyny – łapacza. Miotacz zajmuje stanowisko przy swej mecie i musi dotykać jej przynajmniej jedną stopą. Stojąc przodem do mety domowej, musi wykonać narzut w jej kierunku. Gdy stoi do niej bokiem, może wykonać rzut w kierunku mety pierwszej lub trzeciej. Nieprawidłowe wykonanie narzutu karane jest przyznaniem wszystkim biegaczom kolejnej mety „za darmo".*

*Ta gra pokazuje czarno na białym jedno - Amerykanie NIE WIEDZĄ, do czego służy kij bejzbolowy...*



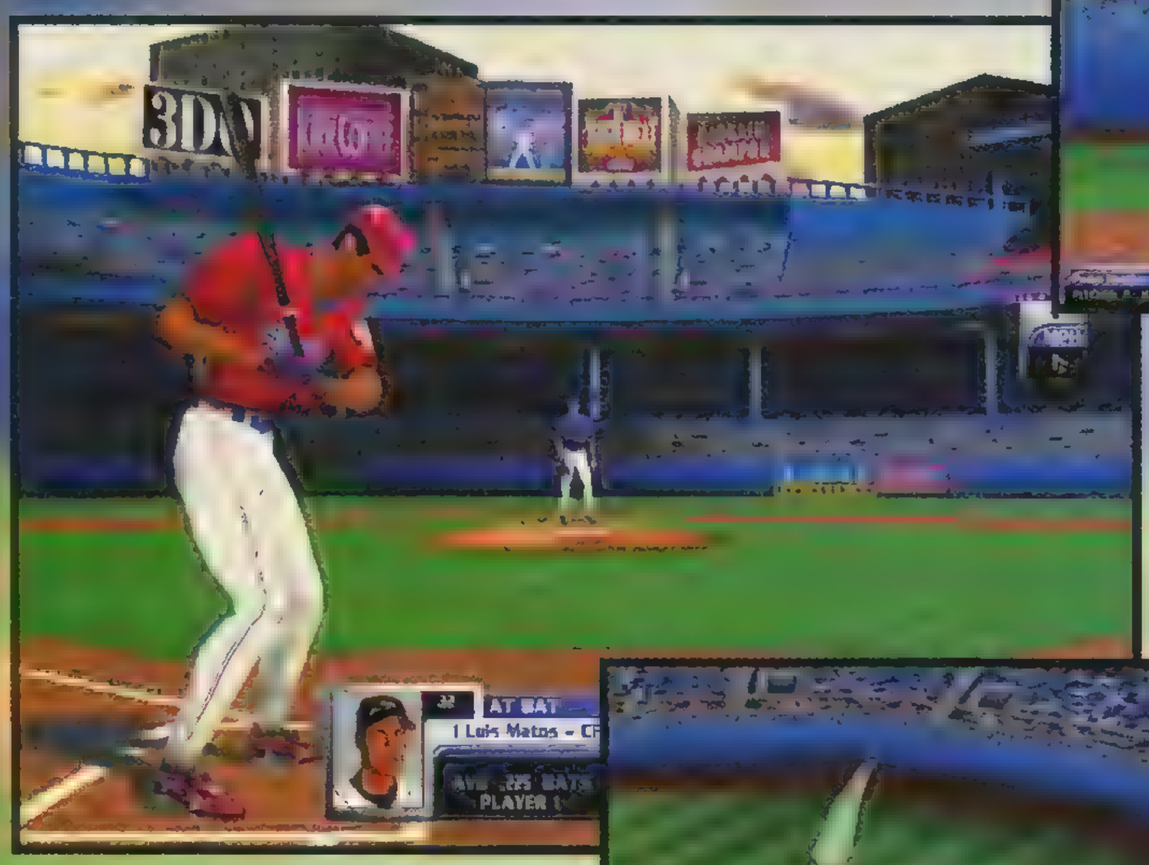
# HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002

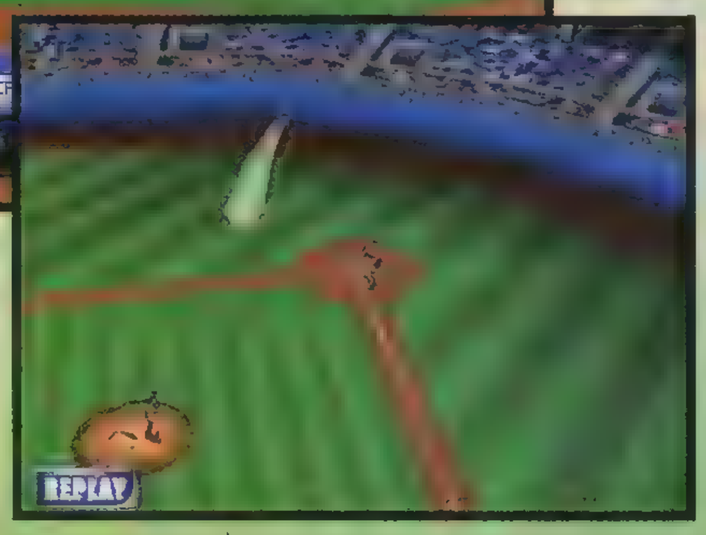
Przed przystąpieniem do lektury poniższego tekstu polecam przeczytanie recenzji TRIPLE PLAY BASEBALL, gdyż jest tam wiele nawiązań oraz wątków, których nie chciałbym tu powtarzać.

## WRAŻENIA

Ta gra zrobiła na mnie piorunujące wrażenie. Po bardzo dobrym i szybkim demie ukazało się moim oczom wspaniale dopracowane menu. Jako że HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002 ma olbrzymią ilość opcji i różnego rodzaju statystyk, korzystanie z nich byłoby uciążliwe, gdyby nie przejrzyste i czytelne menu. Tryby rozgrywki są bardzo podobne do tych, które występują w TRIPLE PLAY BASEBALL, jednak tu dużo większy nacisk położono na opcje menedżerskie. Wszystkie dostępne drużyny mają aktualne składy, a każdy zawodnik określany jest kilkunastoma atrybutami. Autorzy HIGH HEAT poszli jednak jeszcze dalej – do każdego nazwiska mamy zdjęcie danego baseballisty oraz jego statystyki z kilku sezonów wstecz (skuteczność wyliczona w procentach, liczba gier itp.).

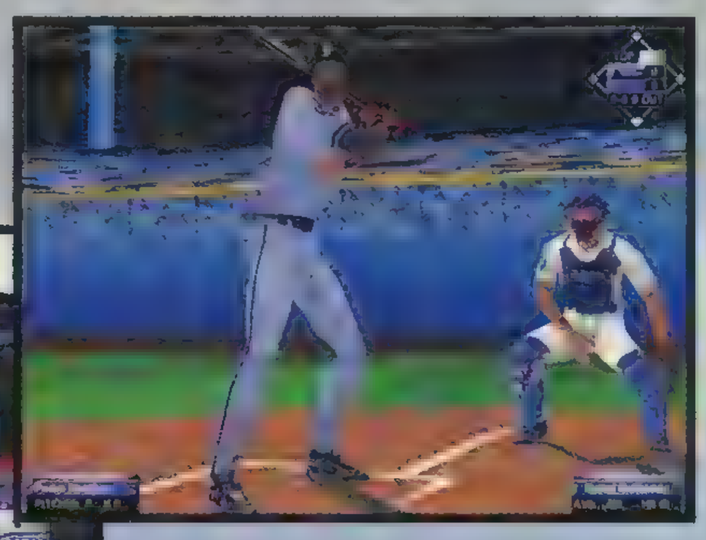
W czasie meczu możemy się określić, czy swój zespół chcemy jedynie wspomagać z ławki trenerskiej, czy też wolimy brać czynny udział w rozgrywce. Ta pierwsza umiejętność jest dla ludzi z Europy ciężka do opanowania, ponieważ przeważnie nie mają oni bladego pojęcia o baseballu i rządzących nim regułach. W moim wypadku minęło parę ładnych nocy, zanim połapałem się, jak należy poustawiać grających czy też, jakimi atrybutami kierować się przy ich wyborze.




*Bracia Amerykany! Przyjedźcie do nas zobaczyć, jak to się robi.*

Niesamowicie rozbudowany jest edytor zawodników. Możemy tu określić wiek naszego podopiecznego, jego styl odbijania czy umiejętności narzucania różnych piłek. W przeciwieństwie do TPB tu każdy z baseballistów ma inne specyfikacje rzutu. Jeden lepiej zagra sinkerem, drugi screw ballem, a jeszcze inny potrafi wykonać tylko fastballa i slidera. I za tę indywidualizację zawodników chwała autorom HIGH HEAT, musieli włożyć w to naprawdę dużo pracy.



*... i dlatego z maniakalnym uporem od lat próbują trafić tym kijem w małe, szybko poruszające się piłeczki.*

Ciekawym trybem rozgrywki jest Home Run Derby. Dostajemy tu do wyboru aż 47 stadionów (podobnie zresztą w Exhibition Game czy Season). Gdy już się zdecydujemy na któryś, przystępujemy do rozgrywki. Mamy dziesięć prób, w trakcie których musimy wybić piłkę poza obręb boiska. Liczą się trzy najlepsze uderzenia. Autorzy udostępnili też opcję treningu, która bardzo przyda się przy zapoznawaniu się z tą grą, gdyż jest ona trudniejsza od TRIPLE PLAY. Oczywiście, trudniejsza nie znaczy gorsza.

## ATMOSFERA

Atmosfera to bardzo duży atut tej gry. Niesamowita jest dynamika akcji, a potęgują ją jeszcze okrzyki trenera („get this guy!") i niesamowite komentarze spikera. Także kibice na trybunach nie pozostają bierni i zdecydowanie wyrażają swoje uczucia związane z tym, co się dzieje na boisku. Gdy wsłuchamy się w ich komentarze, usłyszymy okrzyki typu „get them Yankees!". Takie detale właśnie najbardziej cieszą. A jak wyglądają one na tle całości?

Zarówno grafika, jak i muzyka w HIGH HEAT stoją na bardzo dobrym poziomie, wyższym nawet niż oprawa audiowizualna TRIPLE PLAY. Modele zawodników, boisk czy nawet same powtórki wygrywają z tymi z TPB w przedbiegach! Więc dlaczego tak „niska" ocena? Już odpowiadam.

## MANKAMENTY

Przede wszystkim – gorsze (w znaczeniu trudniejsze) niż w TPB jest sterowanie (tylko klawiatura). Nie pozwala ono w pełni cieszyć się rozgrywką – duży minus. Poza tym jest to gra przeznaczona na rynek amerykański, co rzutuje na jej trudność. Dla nas, Europejczyków, znacznie bardziej przystępny jest baseball w wersji EA Sports. Ocena HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2002 jest względna. Jeżeli ktoś tak jak ja lubi „dłubać" w ustawieniach zespołu, to uzna ją za grę wprost stworzoną dla siebie. Nie należy pomijać jednak jej aspektu zręcznościowego, który jest równie dobry jak ten menedżerski.

Zarówno HH, jak i TPB nawzajem się uzupełniają i gdyby połączyć je obie, to mielibyśmy doskonały produkt. Nie mogę się zdecydować, która z nich jest lepsza (polecam obie), więc przyznaje po 7,5.

*Gunner*

**3DO**
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 200MMX, 32 MB RAM

**OCENA: 7.5/10**

# ULTRA WHEELS STREET JAM

*Napisy nad głowami graczy oznaczają, że właśnie ktoś dostaje po mordzie!*

W naszym kraju jazda na rolkach to rzecz skomplikowana. Zarówno ze względu na stan dróg, jak i niewielką ilość miejsc do uprawiania tego sportu. Niektórzy wprawdzie starają się jakoś sobie z tym radzić. I z tego, co widzę, wychodzi im to całkiem dobrze. Jednak ci mniej wytrwali, którzy np. już kilka razy zaliczyli glebę z powodu gigantycznej dziury w jezdni, mogą spróbować swoich sił w ULTRA WHEELS STREET JAM. Co prawda, jazda jest tu jeszcze bardziej ekstremalna, ale czy przypadkiem nie chodzi właśnie o to?

## TRYBKI EKSTREMALNE

Do wyboru mamy kilka postaci, ale poza wyglądem tak naprawdę nie różnią się one żadnymi atrybutami. Oczywiście, są zarówno faceci, jak i całkiem nieźle wyglądające dziewczyny. Po wybraniu postaci możemy dobrać jej odpowiedni kolor stroju, po czym przejść do kwestii tras. Lokacje są cztery, jednak początkowo zaczynamy tylko od jednej. Aby uzyskać dostęp do następnych, musimy na dobrej pozycji ukończyć wszystkie trzy tryby gry – Street Jam, Street Rush i Street Grab. Pierwszy z nich polega na odnalezieniu umieszczonej gdzieś na planszy literki „u" i doprowadzeniu jej do specjalnej bramki. Drugi jest trochę łatwiejszy – jedyne, co tu musimy robić, to jeździć do wyznaczonych miejsc, w których są punkty kontrolne. Street Grab polega na zbieraniu porozrzucanych po trasie przedmiotów i dowożeniu ich w wyznaczone miejsca. Trzeba się kierować tam, gdzie wskazuje strzałka. Liczbę przedmiotów, punktów kontrolnych i literek „u" możemy ustawić przed wyścigiem. Podobnie też wybieramy jeden z trzech poziomów trudności.

## ŚMIETNIKI FRUWAJĄ

Maksymalnie możemy ścigać się z siedmioma przeciwnikami naraz. Prawdę mówiąc, przy mniejszej liczbie zabawa jest drętwa i monotonna. Polega tylko na samym jeżdżeniu, a w dodatku lokacje wcale nie są małe i ciężko kogoś znaleźć.

W naszych rolkach zasuwamy po ulicach, portach i bocznicach kolejowych. Wszystko to wygląda bardzo ładnie, a co ważniejsze – jest zbudowane z głową.

To, co dzieje się podczas gry, przechodzi ludzkie pojęcie! Śmietniki fruwają, budki z cukierkami i skrzynie rozpadają się itp. Najgorsze zamieszanie jest, gdy wszyscy spotykają się w jednym miejscu, ale już największa jatka, gdy wszyscy zaczynają się okładać. Tak, tak! Droga do wygranej jest tu pełna przemocy. Jeśli nazbieramy wystarczająco dużo siły, to jednym strzałem możemy położyć nawet kilku zawodników. Jednak pamiętajcie, że oni również mają takie same szanse, więc równie dobrze mogą być górą. Oczywiście, mamy możliwość obrony – trzeba uruchomić coś w stylu pola siłowego. Niestety, działa ono przez krótki czas. Należy pamiętać, że jeśli zbierzemy np. literkę „u" i któremuś z przeciwników uda się nas powalić na ziemię, to zdobycz tracimy. Poza możliwością bicia się z innymi graczami możemy również korzystać z przyspieszenia, jednak ta dopałka też jest tylko chwilowa. W grze nie wykonujemy wprawdzie żadnych akrobacji, ale skakać możemy. I tu ciekawostka, na pewno zasady fizyki nie zostały zachowane, gdyż skoki te są niesamowicie wysokie! Podobnie sprawa wygląda z uderzeniami w ścianę – powodują jedynie utratę prędkości.

## NUTOWE GRAFFITI

O wyglądzie lokacji już pisałem, ale jeśli chodzi o resztę, to również jestem zadowolony. Postacie wyglądają bardzo fajnie i poruszają się w sposób niemalże naturalny. Muzykę słyszymy jedynie w menu, natomiast podczas samej gry panuje... totalny dźwiękowy chaos! Dobrze, że podczas jazdy nie leci już żadna muzyka, gdyż zakłócałaby ona wtedy inne dźwięki, praktycznie cały czas dochodzące do naszych uszu.

ULTRA WHEELS STREET JAM zasługuje na uwagę każdego, kto lubi rywalizację i dobrą zabawę. Prawda jest jednak taka, że podobnie jak większość gier, tak i ta naprawdę rozwija skrzydła dopiero wtedy, gdy zajmujemy się nią wraz z żywymi przeciwnikami! Polecam!

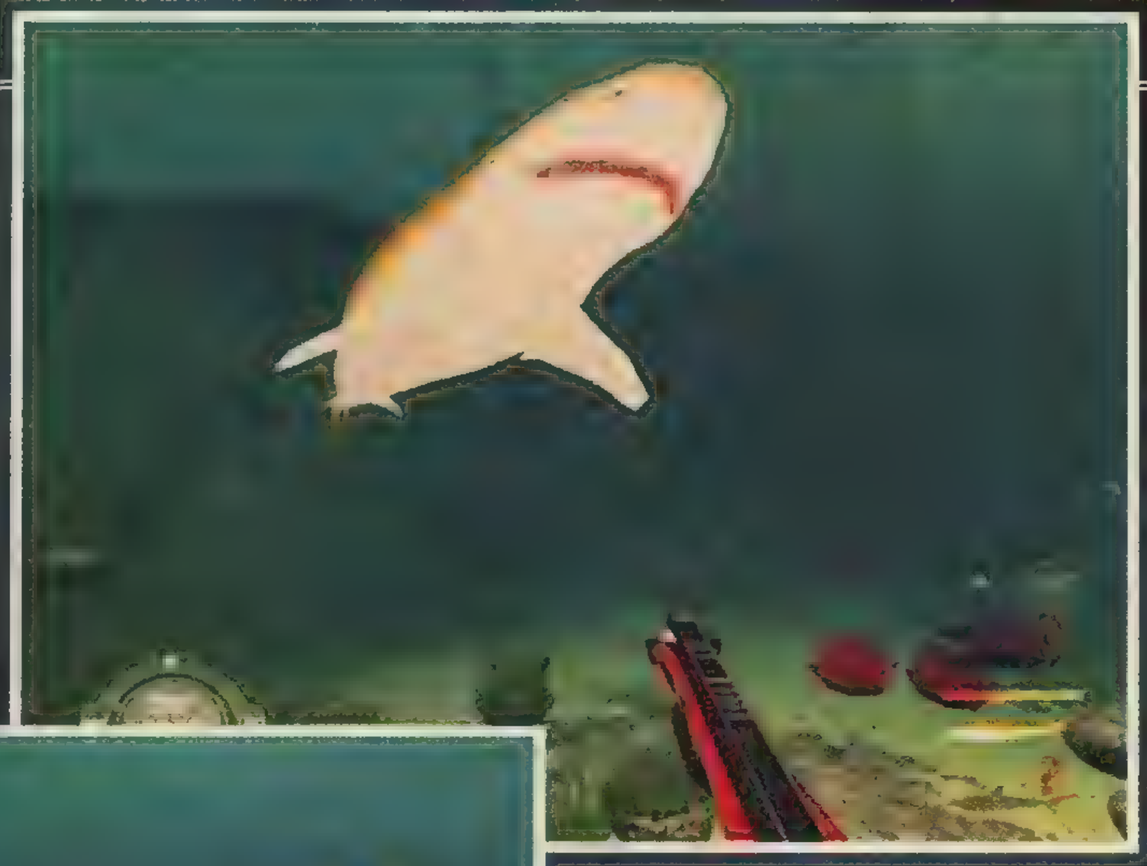
*Murmur*

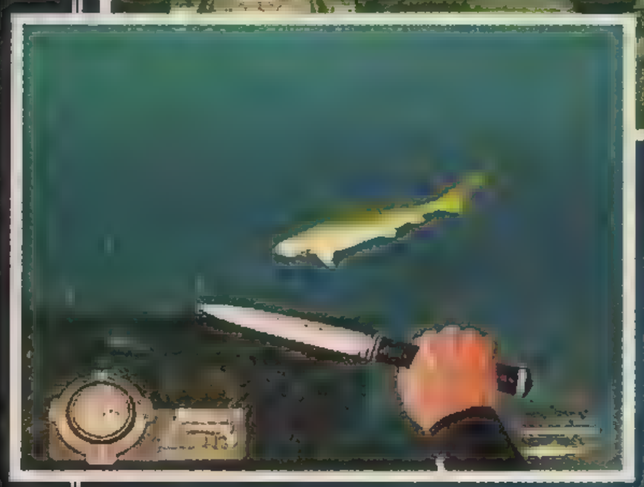
**Nitro Games**

NIEZNANA

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95-Me Min. Pentium 400, 64 MB RAM

**OCENA: 6/10**





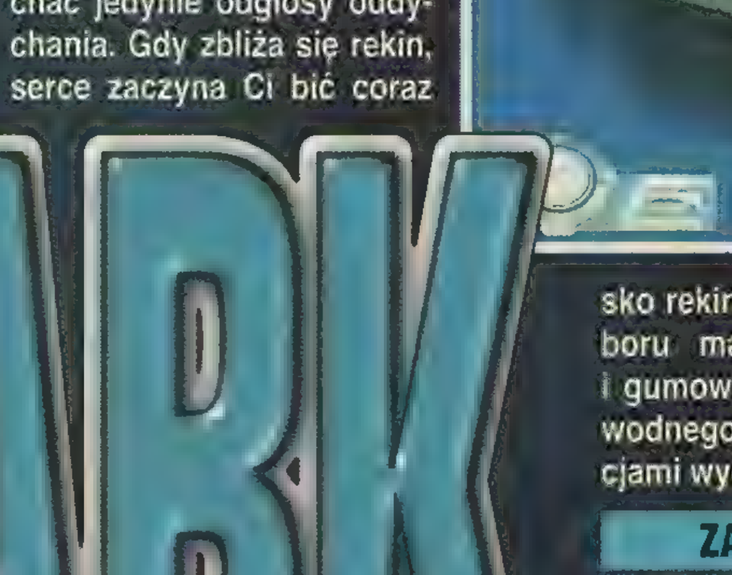
# SHARK

## HUNTING THE GREAT WHITE

W grach komputerowych polowaliśmy już na jelenie i jelenie polowały na nas, zdarzało się strzelać do kaczek, względnie łowić szczupaki czy okonie. Tym razem jednak zasadzimy się na rybkę, która tak na oko jest od nas trzy razy większa. Jakby tego jeszcze było mało, ma ona kilka razy więcej ząbków niż my i potrafi się nimi doskonale posługiwać. A dodam jeszcze, że aby zacząć polowanie, trzeba będzie zanurzyć się w środowisku naturalnym naszej ofiary, czyli w oceanie, i pogodzić z faktem, że jest tam ona od nas dużo bardziej mobilna. Jeśli się ktoś jeszcze nie domyślił, to powiem wprost – w SHARK: HUNTING THE GREAT WHITE zapolujemy na REKINA. Czas założyć płetwy, akwalung, ująć w dłoń kuszę pneumatyczną, za pasek zatknąć nóż, wskoczyć do wody i... szybko szukać dobrej kryjówki!

### CZAR GŁĘBIN

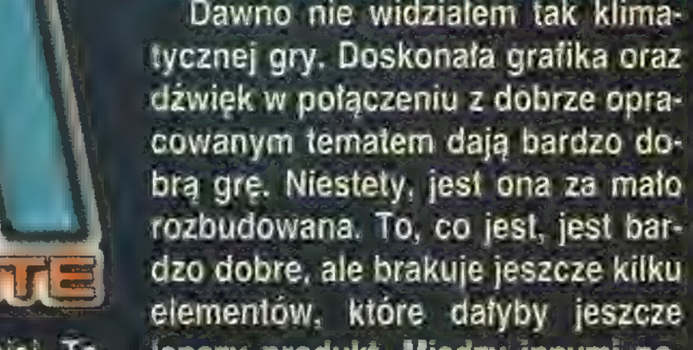
Na początek oprawa audiowizualna. Urzeka! Tak, to jest chyba najodpowiedniejszy opis. Podczas gry często miałem ważenie, że oglądam zdjęcia. Miejsca, które odwiedzimy w SHARK: HUNTING THE GREAT WHITE, są doskonale zaprojektowane. Natrafimy między innymi na zatopiony statek (jedna z lepszych lokacji), zatopione świątynie, plaże i rafy koralowe. Z daleka wszystkie obiekty są rozmazane i ledwie widoczne, ale w miarę podpływania zaczynamy widzieć coraz więcej. Z ciemności wynurza się majestatyczny kadłub zatopionego statku. Do tego pływające po okolicy ławice rybek (ich gatunek zmienia się zależnie od lokacji), wyrastające z dna wodorosty lub kolorowe polipy. Do tego przebijające przez wodę promienie światła oraz widziane spod powierzchni zarysy brzegu. No i oczywiście rekiny. Ich sylwetki są ślicznie animowane i poruszają się z prawdziwą gracją.



Obrazu gry dopełniają doskonale pasujące efekty dźwiękowe. Normalnie słychać jedynie odgłosy oddychania. Gdy zbliża się rekin, serce zaczyna Ci bić coraz szybciej (to słychać!) i szybciej. To naprawdę buduje gęstą atmosferę.

### NUREK FPP

Podczas gry otoczenie obserwujemy oczami nurka, który ma pełną swobodę poruszania się w wodzie. Sterowanie standardowe – myszka + klawiatura, jak w każdym FPP. Dostępne są dwa tryby gry. Pierwszy to kariera. Do wykonania dostajemy serię zadań, na przykład oczyszczenie z rekinów plaży albo rejonu podmorskich wykopalisk archeologicznych. Niestety, w tym trybie zadań stawianych przed graczem jest bardzo mało. Drugi tryb to losowe misję. Wybierasz stopień trudności oraz rejon, w którym chcesz zapolować na rekiny, a program losowo wygeneruje osobniki znajdujące się w danej okolicy. Kiedy tylko znajdziesz się w wodzie, zaczyna się walka na śmierć i życie. Rekin może uderzyć praktycznie z każdego kierunku. Pierwsze zadanie to znalezienie miejsca, które daje choć trochę osłony. Teraz musisz tylko znaleźć się blisko rekina i ustrzelić bestię. Do wyboru masz kusze pneumatyczne i gumowe oraz coś w rodzaju podwodnego obrzyna. Razem z mutacjami wychodzi 9 różnych typów.



### ZAŁAMANY BŁĘKIT

Dawno nie widziałem tak klimatycznej gry. Doskonała grafika oraz dźwięk w połączeniu z dobrze opracowanym tematem dają bardzo dobrą grę. Niestety, jest ona za mało rozbudowana. To, co jest, jest bardzo dobre, ale brakuje jeszcze kilku elementów, które dałyby jeszcze lepszy produkt. Między innymi powinno być więcej predefiniowanych misji. Do tego dochodzą prawie nie wykorzystane elementy dodatkowego wyposażenia, takie jak płetwy, które wbrew opisom nie mają większego wpływu na rozgrywkę. Mimo to warto SHARK: HUNTING THE GREAT WHITE obejrzeć i spędzić przy tej grze kilka wieczorów.

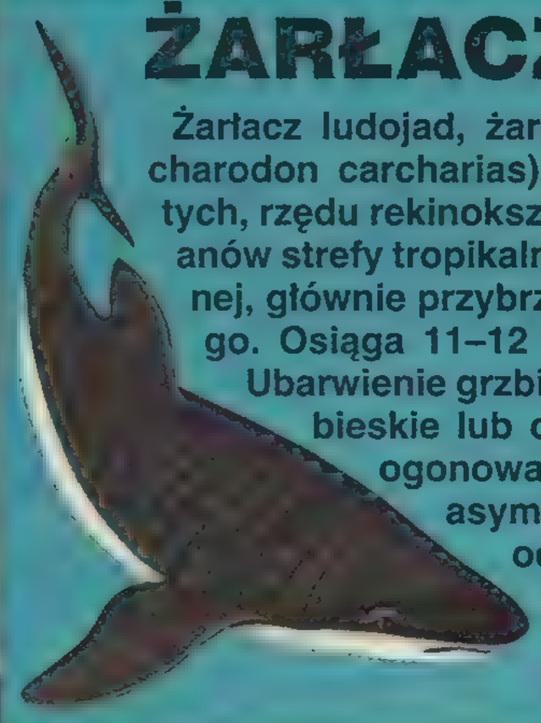
*TopGun*

**Sunstorm**
www.sunstorm.net

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium 233, 32 MB RAM

**OCENA: 6/10**

## ŻARŁACZ LUDOJAD



**Żarłacz ludojad, żarłacz biały, rekin ludojad (Carcharodon carcharias) – ryba z rodziny żarłaczowatych, rzędu rekinokształtnych, żyjąca w wodach oceanów strefy tropikalnej, subtropikalnej i umiarkowanej, głównie przybrzeżnych i szelfu kontynentalnego. Osiąga 11–12 m długości i ciężar do 7 ton. Ubarwienie grzbietu szarobrunatne, stalowoniebieskie lub czarne, brzuch białawy. Płetwa ogonowa kształtu półksiężycowatego, asymetryczna, górna część większa od dolnej. Zęby duże, trójkątne, o piłkowanych krawędziach, które po stępieniu wypadają i zostają zastąpione nowymi.**

# PAINTBALL HEROES

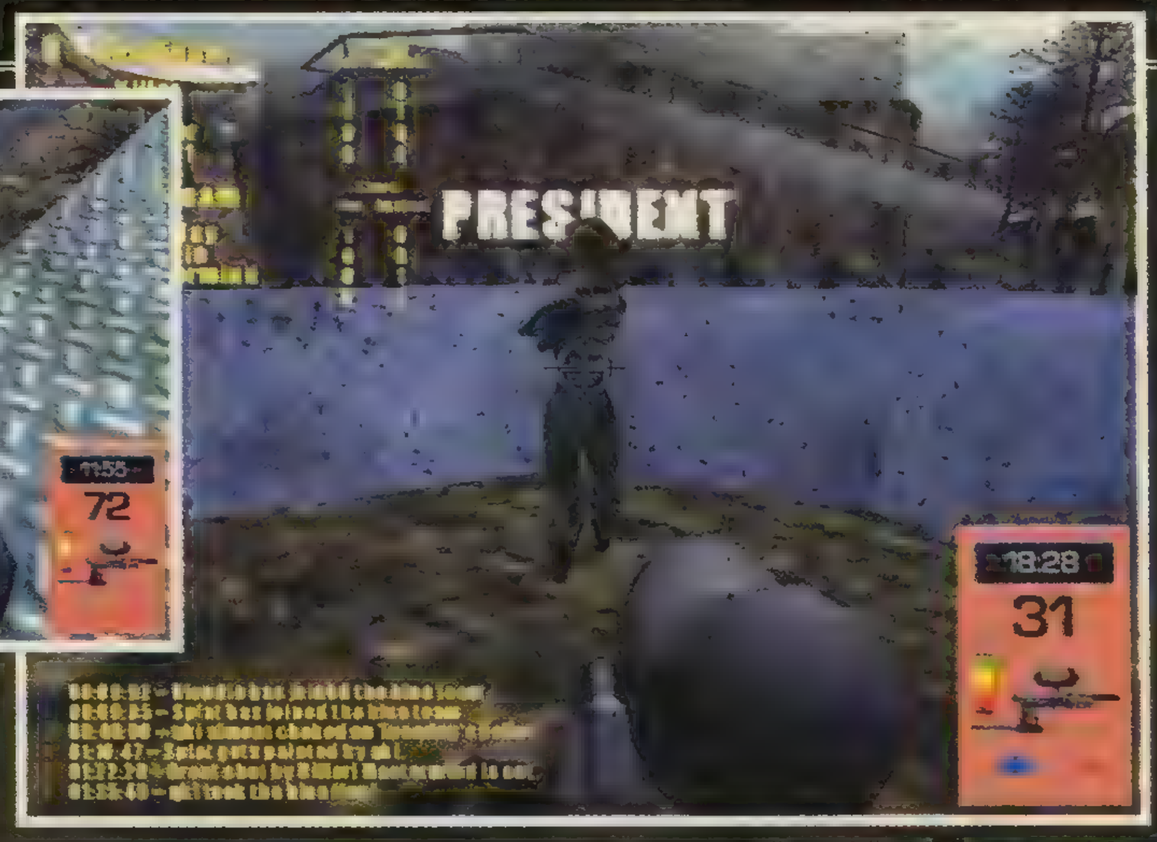
Po raz kolejny (patrz – rec. ULTIMATE PAINTBALL CHALLENGE w SS'89) przychodzi mi zabrać się za karabinek na farbę. W PAINTBALL HEROES od razu przywitało mnie bardzo ładne menu – intra nie ma, to już chyba reguła w grach symulujących tę zabawę.

## MIŁE ZŁEGO...

Z trybów mamy przede wszystkim CTF. Dalej assassin, czyli polowanie na gościa określonego jako „president" (oczywiście, jego koledzy probuja w tym przeszkadzać). Pomysł niegłupi, ale jako że cel nie jest zbyt ruchawy, troszeczkę przypomina to poprzedni tryb. Frontalnych ataków można spróbować w Attack and Defend, gdzie w określonym czasie należy zdobyć bazę przeciwnika. Ostatni sposób na ubrudzenie kogoś farbą, to Free for All, czyli każdy na każdego. Jest wesoło, ale moim zdaniem, nie oddaje to dobrze klimatu paintballa. Na plus należy zapisać możliwość pogrania via LAN.

Najpierw należy stworzyć swoją postać – imię, nickname i motto. Teatrem działań może być 5 lokacji: Bunker Hill, Irish Forest, Hilltop Village, Ghettoville, Gloomy Woods. Najlepsze są Hilltop Village (wzgórze i kilka zabudowań na szczycie) i Irish Forest (typowy teren do paintballa). Ghetto jest trochę za rozległe, natomiast Dark Woods pokazuje, jak programiści nie potrafili poradzić sobie z lasem.

*Czy jak wychodzicie na ulicę...*




*... nie ogarnia Was czasami...*

## ANALIZA PRZECIWNIKA

Po tym zachęcającym początku głowę moczy zimny prysznic. I to niejeden. Na początek grafika. Nie jest ona może najbrzydsza, ale aż roi się od błędów. Specjalnie zainstalowałem najnowsze „stery" do GeForce'a, ale poprawa była maleńka: nadal dużo przekłamań, przezroczystych obiektów czy wszechobecnych „schodków". Nie wpływa to dobrze na rozgrywkę, tym bardziej że modele kumpli i wrogów są pokraczne i mają małą liczbę klatek animacji. Im dalej, tym gorzej – żołnierze nawet mogliby być brzydcy, gdyby rekompensowali to jakąś inteligencją. A z tym jest najgorzej. I to właśnie pogrąża ten produkt. Zacznijmy od kolegów z drużyny.

Przede wszystkim nie ma tu możliwości wydawania im żadnych rozkazów, co uniemożliwia grę drużynową – wszyscy się rozłażą i samotnie szturmujemy bazę przeciwnika. A podczas takich desperackich akcji wychodzi, że: a) biegnąc na przeciwnika i strzelając (pomijam, że on nas nie widzi), nie trafiamy z odległości kilku metrów, choć można było przysiąc, że cel był idealnie na celowniku; b) niektórzy przeciwnicy są chyba zawodowymi snajperami, bo ja ich widzę jako kropki, a oni mnie trafiają! Na absurd zakrawa to zwłaszcza na planszach o otwartej przestrzeni (np. Ghettoville). Raz zauważyłem, że jedyną aktywną jednostką w całej lokacji byłem ja – reszta kurczowo trzymała się swoich flag.

Pominę milczeniem brak jakiejkolwiek mapy przy dość dużym skomplikowaniu lokacji. Natomiast zero możliwości ustalenia taktyki... Ale, ale... czyżby? W menu głównym znajdowało się przecież „Tactical research"! Pełen nadziei sprawdziłem, co to takiego. Opis broni (7 rodzajów) jest przydatny, bowiem zawsze możemy wybrać model lepiej odpowiadający danej lokacji. Natomiast opis tych ostatnich, anonsowany jako „dokładny i pełen rad", to już lekka przesada. Nie ma najprostszej mapy 2D, a wszystko sprowadza się do sformułowań typu „w lesie jest dużo drzew" itp. Ostatnią pozycją jest opis zawodników (ok. 50). Mamy tu różne charakterystyki, ale nadaje się to raczej tylko do oglądania – nie ma nawet możliwości wyboru drużyny, a o trybie kariery (tak jak było w UPC) nie ma już co marzyc.

*... nieodparta chęć, by wyjąć giwerę i „posprzątać"?*

## KRÓTKO

Ten całkiem fajny pomysł symulacji paintballa został całkowicie zaprzepaszczony. Nie mowię tego, bo tak polubiłem UPC, że na inne gry tego typu patrzę z obrzydzeniem. Przeciwnie, chętnie zagrałbym w jakąś jeszcze lepszą symulację i dlatego bacznie się rozglądam wsród nowości. Ale PAINTBALL HEROES mnie mocno rozczarował. Tę grę podobno poleca paintballowy magazyn niemiecki „Gotcha! Sport". Ja polecam UPC.

*Qki*

*No własnie! Sęk w tym, że teraz u nas za czyn społeczny wsadzają ;)*

**Brightstar Games**
www.brightstargames.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

**OCENA: 3.5/10**

Strategie czasu rzeczywistego można robić na dwa sposoby. Jeśli autorzy zaryzykują wprowadzenie zupełnie nowych elementów, to albo odniosą sukces, albo szybko będą musieli zwinąć interes i na zawsze zniknąć z branży. Drugi sposób jest bezpieczniejszy i cechuje małych developerów, a polega na tym, by zrobić gierkę korzystającą ze sprawdzonych wzorców. I tylko ambitniejsi wprowadzają do nich mniej lub bardziej udane innowacje. Zdecydowanie do tej grupy należy Continuum Entertainment. A chyba w żadnym gatunku gier komputerowych nie ma tak wielu powielanych pomysłów jak w RTS. Nie oznacza to jednak, że OUTLIVE nie oferuje przyzwoitej dawki miodu.

## BRAZYLIJSKI SERIAL

Jeżeli chodzi o fabułę, to jest ona mniej więcej tak oryginalna jak kolejne wersje „Palomy". Po raz n-ty Ziemia zostaje bez surowców, a to zawsze rodzi konfliktowe sytuacje. W łonie Światowej Rady powstają dwie frakcje. Jedna postuluje wysłanie na Tytana (jedyne dostępne źródło surowców w Układzie Słonecznym) ekspedycji złożonej z genetycznie zmodyfikowanych istot, które będą w stanie znieść tamtejszą atmosferę. Druga to technokraci, chcący wysłać maszyny na księżyc Saturna. Wszystko to dzieje się przy rosnącej fali terroryzmu, którego kulminacyjnym momentem jest otwarte wypowiedzenie wojny Radzie Światowej przez Armię Wolnosci – grupę sprzeciwiającą się eksperymentom genetycznym. W tym momencie wkraczamy w tę pogmatwaną historię, pełną intryg szpiegowskich, odwracania sojuszy i pieniędzy.

Do wyboru mamy trzy kampanie – każdą złożoną z 10 misji. Od razu uwaga – przy ich wyborze autorzy sugerują kolejność: Human Campaign, Robot Campaign, a na końcu Coperative Campaign. Trochę to dziwnie, ale przynajmniej pozwala połapać się w tej zagmatwanej historii. Pytanie, czy gra jest na tyle dobra, żeby nad nią tak długo siedzieć?

Pierwsza kampania to walka z Armią Wolności, utrudniająca prace nad stworzeniem istot zdolnych do życia na Tytanie. Sabotaże, porwania naukowców – wszystko dzieło terrorystów. A może nie są oni idealistami, tylko narzędziem w rękach frakcji promującej roboty? No bo komu najbardziej zależy na fiasku operacji genetycznych? Kolejne niespodzianki przyniesie kampania robotów, a już trzecia, w której zarządzamy połączonymi siłami ludzi i robotów, pokaże prawdziwe zagrożenie dla świata... Zaintrygowani? Ciężko się w tym połapać, ale przejdźmy do właściwej rozgrywki, pamiętając, że fabuła jest tylko tłem dla walki.

*Elektrownie wiatrowe na wzgórzach są o wiele wydajniejsze*

*Popołudniowa przejażdżka przedmieściami*

## CIEKAWIE...

Sama rozgrywka nie jest już tak skomplikowana i bardzo przypomina tradycyjny schemat w tego typu grach: budowa bazy, wydobywanie surowców, niszczenie wroga. Owszem, nie każda misja jest taka, w OUTLIVE znajdziemy także misje eskortowe czy ratunkowe. Są także złożone zadania: uwolnij gościa, eskortuj go do bazy, rozbuduj ją, a potem zniszcz tych drugich. Kilka misji jest ukrytych – dowiadujemy się o nich podczas wykonywania jakiegoś zadania. Charakterystyczne jest, że spotkać tu można wielu bohaterów, którzy mają uatrakcyjnić fabułę. Oprócz postaci, które musimy chronić, na planszy często występują nieudane produkty inżynierii genetycznej – odrażające stwory zwane Abominable (ang. – odrażający), które albo uciekną na widok wojska, albo wściekle zaatakują – a mają całkiem niezłą siłę ognia. Nierzadko gromadka takich osobników może podkraść się do bazy, stać spokojnie i nagle uderzyć.

*Ten gosciu u góry przypomina o badaniach naukowych*

Na początek polecam tutorial – bardzo mocny punkt gry. Dzięki niemu poznamy najważniejsze jej aspekty: budowę, wydobywanie, korzystanie z budynków, badania, szpiegowanie, korzystanie z handlu. Po wybudowaniu elektrowni (wiatrowej dla ludzi, słonecznej dla robotów) czas na kopalnie, rafinerie i w końcu – fabryki wojskowe. Autorzy oddali do naszej dyspozycji jednostki lądowe i – w mniejszym zakresie – powietrzne. Trzeba powiedzieć, że sterowanie nimi to nie tylko rozkazy przemieszczenia i ataku. Mnogość poleceń sprawia, że gra staje się naprawdę ciekawa. Możemy na przykład rozkazać eskortowanie, natychmiastową ucieczkę do bazy czy – gdy jesteśmy w grupie – rozproszenie szyku. Jeszcze ciekawsze są zawansowane rozkazy. Możemy np. określić stopień uszkodzenia, po którym jednostka wycofa się z pola bitwy, oraz ustalić „promień pomocy" – odległość, na jaką jednostka może wspierać inną. Ponadto każdy pojazd da się udoskonalić, np. zwiadowczy Explorer może zostać wyposażony w napęd, który pozwoli mu na kilka sekund osiągnąć niebotyczne prędkości, lub Time Bomb, co pozwoli podkładać bomby np. pod wieże strażnicze. Inne maszyny też dysponują ciekawymi możliwościami. Oprócz szerokiej gamy pojazdów, znajdziemy też kilka jednostek latających. Doskonałe jako transportowce, ale w odmianie czysto bojowej (helikoptery, bombowce czy... latające wampiry) także się sprawdzają. Szczególnie po ich udoskonaleniu w Centrum Naukowym. To tu opracujemy specjalne zdolności (takie jak teleportowanie, pole siłowe), polepszymy siłę ognia, wzmocnimy pancerz itp. Dzięki niemu możemy również poprawić efektywnosć budynków (elektrowni czy kopalni). Drzewko badań małe nie jest, toteż udanie urozmaica grę. Przed premierą dużo mówiło się o opcji szpiegowania. Bardzo dobrze, że się tu znalazła, oferując kilka możliwości. Po wybudowaniu Centrum Wywiadowczego możemy odkrywać mapę, śledzić poczynania innych graczy, kraść technologie, unieszkodliwiać budynki przeciwnika. Wszystko to jednak sporo kosztuje i zawsze towarzyszy ryzyko niepowodzenia. Budynkiem war-

*...rozpalanie grilla...*

# OUTLIVE

*Te zimne barwy... oto baza robotow*

*Genetyczne stwory mszczą się!*

**Oto przykład pięknej inicjatywy: pięciu studentów z Curtiby w Brazylii od dwóch lat tworzyło swoją pierwszą grę na peceta. Efektem ich pracy jest OUTLIVE – najnowszy przedstawiciel jakże wyeksploatowanego gatunku RTS.**

tym uwagi jest także... sklep. Bo jak inaczej nazwać miejsce, gdzie od ręki możemy dostać np. czołg bez czekania, aż go wyprodukują lub szybko coś sprzedać? Oczywiście, z punktu widzenia ekonomii te transakcje są mało korzystne, ale w wypadku nagłego ataku możliwość natychmiastowych posiłków jest nie do pogardzenia. Na koniec wspomnę o ustalaniu ścieżek – możemy zaprojektować (poprzez wskazanie waypointów) trasę i wysłać nią jednostki. W połączeniu z ustawieniami automatyzującymi jednostki może dać to ciekawe efekty w opracowaniu np. planu ataku.

Jak widzicie, OUTLIVE oferuje wiele opcji związanych z budowaniem i sterowaniem wojskiem. Najlepsze jest jednak to, że mimo tak wielu elementów interfejs jest bajecznie prosty. Nauczenie się gry zajmuje pół godziny, a dodatkowo na ekranie mamy dostęp do wielu potrzebnych informacji, małej mapy strategicznej, kilku rozsuwanych menu i bardzo dobrego systemu pomocy. Dla osób mających problemy z szybką akcją autorzy przygotowali pauzę, podczas której można wydawać rozkazy. Za obsługę i przejrzystość ekranu głównego gry należy się piątka. Graficznie gra też trzyma poziom – nic szczególnego, ale autorzy postawili na przejrzystość i dobrze.

## ...COŚ JEDNAK NIE TAK

Co do krajobrazów – nie ma ich zbyt wiele i nie są zbytnio urozmaicone. Na plus trzeba zaliczyć interaktywność środowiska naturalnego (możemy niszczyć drzewa). Bardzo dobrze, że ukształtowanie terenu wpływa choć trochę na walkę (warto zdobywać wzniesienia). Uważać należy też na elektrownie atomowe i złoża uranu – mogą szkodzić naszym wojskom. Ogólnie, mapy są ciekawe, ale z drugiej strony – nieraz bardzo małe. Sekwencje filmowe to już przeciętność – sztampowe aż do bólu. Najwięcej zastrzeżeń mam jednak do dźwięku. I nie chodzi o jakość, z tym jest OK, ale o głosy. To po prostu woła o pomstę do nieba! Na początku śmieszy, później doprowadza do szału. Żołnierze mówią jak... orki z WARCRAFTA: seplenią, mają dziwny akcent i próbują żartować. Głupkowate wykrzykiwania „Good idea!" czy głos zaspanej kobiety to zdecydowanie nie to.

Nie jest to gra dla taktyków – już sam tutorial o tym przekonuje, mówiąc wyłącznie o budowie bazy i wykorzystaniu budynków – natomiast taktyka polecana przez instruktora sprowadza się do „zniszcz wroga". W większości przypadków decyduje ilość i jakość siły ognia – a i komputer dostosowuje się do tego poziomu. Jednostki wroga nie są zbyt sprytne, a powodowana przez nie trudność polega na ich wielkiej liczbie na polu bitwy. Raz komp naprawdę mnie mile zaskoczył – kiedy kończyłem niszczyć bazę przeciwnika, transportowiec wroga zabrał na pokład jednostkę budującą (Builder) i przeniósł w inne miejsce, by rozpocząć konstruowanie nowej bazy. Niby nic takiego, ale przy ogólnej miałkości cieszy. Nadzieja w multiplayerze (do 16 osób w LAN–ie oraz rozgrywka internetowa), bowiem wtedy niedostatki komputera nie będą tak dokuczać. Autorzy dołączyli sporą liczbę map, więc z kumplem można poszaleć. Dodatkowo, dla tych co im mało, jest on bardzo rozbudowany edytor kampanii (np.: możliwość tworzenia bohaterów).

*...szukanie fajnego miejsca...*

*Palenie drzew. A co na to Greenpeace?*

## COMME CI, COMME CA

No i jak mam ocenić tę latynoską produkcję? Gram w nią od kilku dni bez jakiegoś szczególnego uczucia znudzenia i jakoś wciąż ciągnie mnie do monitora. Z jednej strony – porządnie opakowany zestaw możliwości, z drugiej – pewne niedociągnięcia techniczne, słabsza SI, a przede wszystkim uczucie, że to już wszystko było (C&C, DARK REIGN, STARCRAFT). Najbardziej widać, że chłopaki w parne noce grali w STARCRAFTA. Tyle że dziełko Blizzardu powstało trzy lata temu, a teraz już co innego wytycza trendy w rozwoju strategii czasu rzeczywistego. Dla tęskniących za starym – polecam, dla pozostałych – zastanówcie się, czy warto cofać się trzy lata wstecz.

*Qki*

**Continuum Entertainment**

www.talonsoft.com/outlive

DYSTRYBUTOR PL – PLAY IT
STRONA PL – www.playit.pl
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC WIN'95/98/Me Min. Pentium II 266, 32 MB RAM

**OCENA: 7/10**

Stało się to, o czym marzyłem. RTS-y zaczęły kierować się logiką historii. Możliwe było to chyba tylko w Europie, tylko jej mieszkańcy mają wyczucie wzajemnych powiązań ekonomii, polityki i wojny. W COSSACKS – EUROPEAN WARS widać to po staranności doboru nacji, strojach czy architekturze. Gra oferuje sporo emocji – wszak tworzyli ją ludzie, których przodkowie uczestniczyli w opisywanych tu wydarzeniach.

## GDZIE JESTEŚMY?

Przenosimy się w najbardziej gorącą dla Europy epokę: najazdy tureckie, wojna trzydziestoletnia, wojny Ludwika XIV, sukcesyjne, północna, siedmioletnia, powstania i zawieruchy – to wystarczająco soczyste tło dla RTS-u. Ale autorom C-EW to nie wystarczyło, nie przygotowali kolejnej DIUNY 2 czy WARCRAFTA. Gracz może wybrać jeden z 16 krajów. W przeciwieństwie np. do tych z AOE każdy z nich wystawia budynki nawiązujące do lokalnej tradycji. Są też specyficzne jednostki – możemy się np. cieszyć się husarią.

## SCHEMAT

Na tym jednak pozornie różnice się kończą. Wartość i możliwości wszystkich budowli, a także większości odkryć są standardowe, a specyficzne jednostki nie wnoszą wiele. Ale nie jest to aż tak istotne. Bowiem C-EW wnosi wiele przez swą narrację. Trzeba dostosować swój styl gry do wymagań agresywnego i dynamicznego stylu komputera, który nieustannie czyni dywersje – a fortyfikacje są kosztowne i długo się je buduje. Trzeba się nieźle napocić, by zachować stan posiadania, nie mówiąc już o rozwoju.

Do wyboru są cztery zasadnicze kampanie (wojna Kozaków z Polską, walki Anglii z piratami i Holendrami, wojny Francji oraz droga Rosji do wielkości), bodajże 10 oddzielnych scenariuszy oraz opcja scenariusza dowolnego, edytowanego przez komputer. W multiplayerze (7 osób) można rozegrać jedną z historycznych bitew lub dowolny scenariusz. W tym trybie mamy wielkie starcia XVII i XVIII w. – m.in.: Połtawę, Narwę, Malplaquet, Białą Górę, Luetzen, Breitenfeld czy Kunersdorf. Dyskusyjna jest wartość takich symulacji, ale zabawa to przednia. Fakt, bitwy przypominają wyrzynanki (salwy z armat kładą pół oddziału wroga!), są raczej fantazyjne, ale emocje dają większe niż drętwe planszówki typu HORSE&MUSKET. W nielatwych kampaniach wykonuje się m.in. specjalne zadania, a gra wymaga raczej finezji rodem z C&C, niźli talentu ruszania myszą jak w typowym RTS-ie (trzeba umiejętnie posługiwać się każdym żołnierzem i uważnie klikać). Przy najmniejszym błędzie konieczne jest odsejwowanie gry. Dodatkową atrakcją są scenariusze specjalne. Pojedyncze w większości sprowadzają się do klasycznej budowy osady, wystawienia wojska i zniszczenia wroga.

## SPECYFIKA

I tu kończy się względne podobieństwo C-EW do innych RTS-ów. Owszem, są surowce. Trzeba obsadzić pola i skierować na nie rolników (w tym momencie o nich zapominamy, bo rolą zajmują się już sami). Trzeba też wysłać do roboty drwali i kamieniarzy. Tu jest jednak jeszcze żelazo, złoto i węgiel. W przeciwieństwie do innych gier, tu źródła surowców są niewyczerpane (trzeba tylko zbudować kopalnie i obsadzić je górnikami). I dobrze, bo brak żelaza i węgla to brak amunicji do dział i muszkietów (!), a niedobór złota to dezercja najemników. Skądinąd, brak żywności nie kończy się tylko niemożnością wystawienia nowych robotników czy żołnierzy. Gorzej – głód zamienia naszych poddanych w cuchnące truchła i pozbawia państwo możliwości rozwoju.

Stawianie budynków i wydobywanie surowców nie są celem samym w sobie. To tylko środki – wszak chodzi o rozwój technologiczny! Po wybudowaniu kuźni, akademii i koszar oraz po przejściu do wieku XVIII (po postawieniu wszystkich budowli) można (wg autorów) dokonać około 300 ulepszeń i wynalazków. A te sprawiają, że gospodarka, wydobycie i jednostki bojowe stają się lepsze. Jednak nie odbywa się to bez problemów. Po pierwsze, trzeba dobrze zaplanować kolejność budowania, dokonywania wynalazków oraz zbalansować liczbę żołnierzy i robotników. W odróżnieniu od innych RTS-ów C-EW umożliwia zakłócanie rozwoju państwa. Najazdy wroga powodują albo automatyczne i prawie natychmiastowe zniszczenie budowli, albo co gorsza – wpadnięcie ich w łapy przeciwnika. Wystarczy, że wrogi oddział przejedzie w pobliżu budowli (ikona łańcucha na budowli oznacza, że nasz oddział może ją zniszczyć). W ten sposób nasze kochane kopalnie, akademie czy centra mogą stać się siedliskiem przeciwnika.

Podobnie jest z robotnikami. Mogą zginąć od wrogiej szabli, ale równie łatwo trafić w jasyr. Takie rozwiązanie powoduje, że starcia stają się bardzo dynamiczne, a wielkie, ale nie zabezpieczone wojskiem i fortyfikacjami państwo może upaść w chwilę. Gracz bez ponoszenia kosztów może porywać robotników przeciwnika i stawiać specyficzne tamtemu budowle – nie mówiąc już o kupowaniu charakterystycznych jednostek.

## WOJNA

Jak widać, ta gra wymaga niezłej obrony, stałej czujności i nękania wroga. Jest to tym bardziej konieczne, że rozwój i ulepszenia kosztują koszmarnie drogo. Gdy więc pozostawimy przeciwników w spokoju, szybko urosną w siłę i walka będzie bardzo trudna. Ale nieustanne niszczenie kopalni i pól oraz porywanie poddanych utrzyma wrogów w miejscu i nie pozwoli im się rozwinąć. Ma to głęboki sens historyczny – w przedstawianym tu okresie w naszej części Europy nieustanne wojny zrujnowały wiele państw.

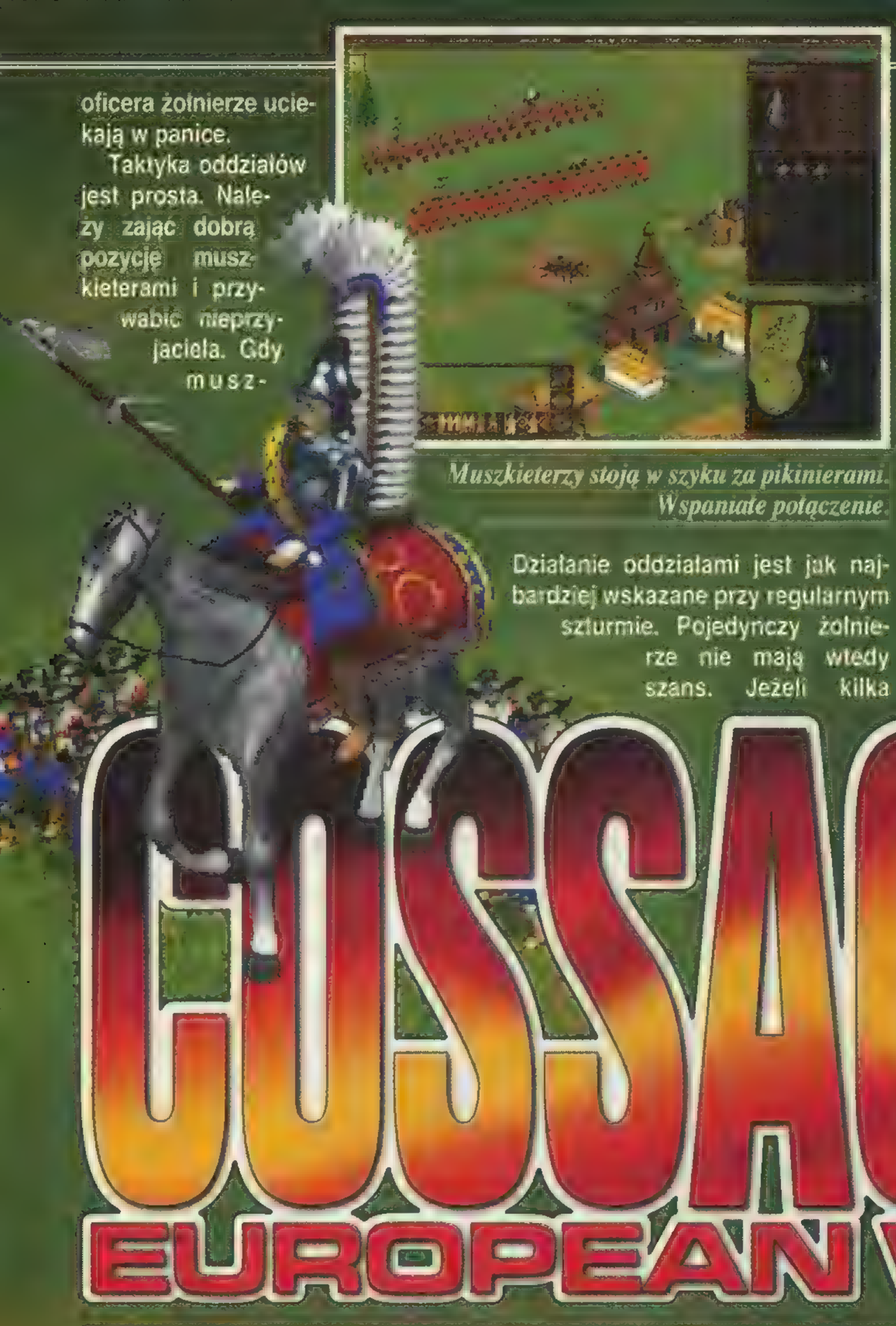
Gracz dysponuje standardowymi jednostkami. Piechota to pikinierzy i muszkieterzy (potem grenadierzy), a kawaleria – ciężka jazda, kirasjerzy, dragoni i huzarzy. Dostępna jest także artyleria (działa, haubice i moździerze) oraz wspaniałe okręty (od szybkich jachtów po potężne liniowce). Oczywiście, występują także specyficzne jednostki: łucznicy, janczarzy, husaria, pandurzy, lekka jazda itp. Poszczególnych żołnierzy wystawia się w koszarach. Jest jednak możliwość – przy posiadaniu znacznej ilości go-

*Bajkowy krajobraz Saksonii. I ten mur pruski, obrośnięty winoroślą. Aż nie chce się umierać.*

*Nieduże rezerwy – i Piotra I zaraz ruszą na Szwedziaków Karola XII*

tówki – pozyskiwania najemników w ambasadzie. Jest to proste, ale opłaca się tylko w dwóch przypadkach: Kozaków Siczowych i grenadierów. Ci pierwsi sieją terror i spustoszenie. Są szybcy i zwrotni. Natomiast drudzy są nieocenieni przy szturmowaniu fortyfikacji.

Ale to nie wszystko, co C-EW ma do powiedzenia w kwestii walki. W tej grze można (i trzeba!) budować... oddziały. Tak, po zbudowaniu akademii gracz ma możliwość kupienia oficerów i doboszów, którzy z wielokrotności 16 żołnierzy tworzą zwarte oddziały, mogące ustawić się (i zachować! – co nie udaje się w wielu grach!) w linię, kolumnę i czworobok. Pycha! Mało tego. Po wydaniu oddziałowi (klika się już tylko dowódcę) rozkazu stania w miejscu znacznie wzrasta jego obrona i morale. Niestety, po stracie





*Muszkieterzy stoją w szyku za pikinierami. Wspaniałe połączenie.*

*Piechota wycięta, do boju wchodzą kirasjerzy*

oficera żołnierze uciekają w panice.

Taktyka oddziałów jest prosta. Należy zająć dobrą pozycję muszkieterami i przywabić nieprzyjaciela. Gdy muszkieterów nie ma zbyt wielu lub siła ich ognia nie jest rewelacyjna, warto przed ich linię posłać pikinierów. Swoje powinna zrobić też artyleria, chociaż jej strzały są równie groźne dla własnych sił. No i dobrze jest mieć silne odwody ciężkiej kawalerii. Lekka jazda nadaje się prawie wyłącznie na wabia i do dywersji.

Działanie oddziałami jest jak najbardziej wskazane przy regularnym szturmie. Pojedynczy żołnierze nie mają wtedy szans. Jeżeli kilka

# COSSACKS
## EUROPEAN WARS

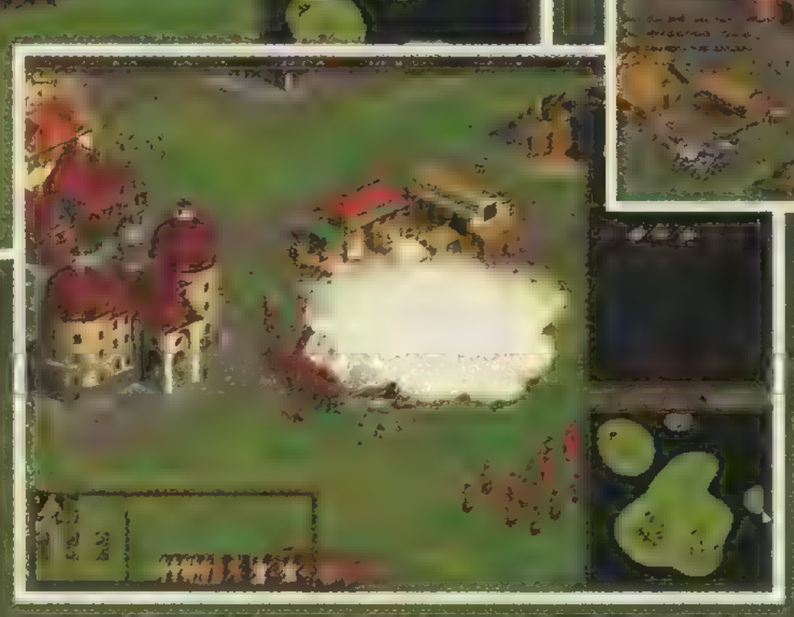
***RTS-y mają jeszcze ogromny potencjał. Nie powiedziano w nich wszystkiego. Widać to po tej grze. Znamiennie jest, że po sukcesie EUROPA UNIVERSALIS kolejną pozycją prezentującą wysoki poziom znowu jest gra europejska. Tym razem niemiecko-ukraińska.***

uniwersum nam znane i bliskie), ale pozwala też wybrać odmienną taktykę rozgrywki (np. poprzez działania dywersyjne), nieustannie podsyca napięcie i niepewność wygranej. Bo im silniejsze państwo przeciwnika, tym większa szansa przy udanym rajdzie lekkiej kawalerii na przejęcie niezłych budowli, przerwanie wrogowi ciągu rozwojowego lub schwytanie jeńców, którzy powiększą nasz potencjał. Przy pewnej bierności komputera (ale tak naprawdę nie ma na to co liczyć, wpada z wizytą co chwila) i niezłych zasobach własnych można nastawić się na wielkie starcie - z udziałem dziesiątków oddziałów i tysięcy żołnierzy.

Miłego wrażenia dopełnia niezła grafika - staranna i bardzo realistyczna. Przynudzę zawodowo, ale ubiory i uzbrojenie żołnierzy są bez zarzutu. A przy okazji historycznych powiastek - warto poczytać sobie dostępną tu encyklopedię, która w skrótowy sposób opowiada o historycznym uzbrojeniu, bitwach, taktyce i poszczególnych państwach. Bo siła C-EW tkwi w historii i tym dreszczyku realności, który może przynieść tylko odwołanie się do rzeczywistości. Bez tego byłby to tylko sprawnie zrobiony, graficznie piękny, baaardzo dynamiczny RTS, w którym nie można zaniedbywać przeciwników, lecz trzeba często ich odwiedzać.

*Berger*

*Zaskoczenie nie udało się. Kozacy dońscy zamiast zająć kopalnię, muszą walczyć z wrogiem.*



*A jednak udało się. Po klęsce obrońców kopalnia została zniszczona. Dobre i to.*

*Tym razem wróg u bram. Przyszło się pomodlić do cerkwi?*

kiem niesamowitych epickich bitew - C-EW jest w stanie obsłużyć do 8 tys. ludzików na ekranie! Zazwyczaj jednak przy agresywnej grze nie dochodzi do takiej sytuacji.

**WIELKOŚĆ MNIEMANA**

COSSACKS - EUROPEAN WARS to RTS dla graczy znudzonych cyberpunkiem lub SF. Nie tylko przenosi w czasy zmagań Kozaków, Polaków, Rosjan (a więc państw przetrwa początki i wzrośnie w siłę, gracz może stać się uczestni-

**CDV Software Entertainment AG**

www.cdv.de

DYSTRYBUTOR PL: IM GROUP
STRONA PL: www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL: LATO 2001
PC WIN'95-Me/2000 Min. Pentium II 200, 32 MB RAM

**OCENA: 8/10**

Gdy pojawiła się doskonała gra Sida Meiera pt. GETTYSBURG!, wydawało się, że został wyznaczony nowy kierunek w komputerowych grach wojennych. Niestety, ten engine, zdolny unieść bitwy starożytne, średniowieczne czy nowożytne, nie został wykorzystany ani przez Firaxis, ani przez żadną inną firmę. Do pojawienia się COMBAT MISSION czas rzeczywisty w pseudo– lub prawdziwym 3D poszedł w zapomnienie. Owszem, od czasu do czasu słychać było, że jakaś firma zajmuje się przeróbką Gettysburga na Waterloo, ale temat ten dziwnie „zdechł". By na nowo odżyć pod koniec ubiegłego roku, kiedy to powstała gra, która przedstawia tylko i wyłącznie samą bitwę pod Waterloo.

Specjalnie zaznaczono, że WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE przedstawia jedynie ten temat, bo gra bardzo podobna, FIELDS OF GLORY, zawierała również Quatre Bras i Ligny. Ta, mimo że dotyczy tylko jednej bitwy, składa się aż z 30 scenariuszy. Jeden z nich obejmuje całą bitwę, sześć to szkolne wprawki, a reszta pozwala rozegrać większe lub mniejsze epizody z tych prawie całodziennych zmagań. By jeszcze bardziej urozmaicić rozgrywkę, do dyspozycji gracza oddano edytor, w którym można sobie stworzyć nieduże starcia. Na koniec gracze–dłubacze mogą w pliku tekstowym zrobić własną mapę i własną bitwę!

*W edytorze bitwy możemy zdać się na generator losowy lub osobiście wybrać brygadę do wynajęcia*

## WATERLOO

Bitwa pod Waterloo, de facto kończąca nie tylko belgijską kampanię Napoleona, ale i całe jego panowanie i w ogóle dokonania militarne, stanowi temat potężnych studiów już od dnia jej rozegrania, tj. 18 czerwca 1815 r. Od tego czasu na drobne rozłożono taktykę obu stron, plany, ich wykonanie, poziom dowodzenia i zachowanie poszczególnych dowódców. Wciąż trwają spory, czy Napoleon wybrał właściwy kierunek ataku, dlaczego spóźnił się Grouchy itp. Na zwycięstwie pod Waterloo zbudowała swój wizerunek armia angielska, a morale podniosła pruska. Bo tak właśnie się dzieje z bitwami legendarnymi – takimi, których wynik decyduje o losach państw i monarchów. Nie można przy tym odmówić Waterloo licznych walorów: ciekawej pozycji obu stron, w miarę wyrównanych sił, możliwości nadejścia posiłków sprzymierzonych itd. Nie dziwi więc fakt, że jak ktoś chce wydać grę napoleońską, to jest nią zawsze Waterloo, a nie takie Austerlitz czy Borodino. Tak też jest w wypadku panów z Breakaway Games, wspierających się całym stadem utytułowanych autorów gier planszowych oraz rzeszą zapiekłych figurkowców. Właśnie taki skład ekipy spowodował, że WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE jest grą bardzo kontrowersyjną i trudną do oceny. Zacznijmy od rzeczy najprostszej.

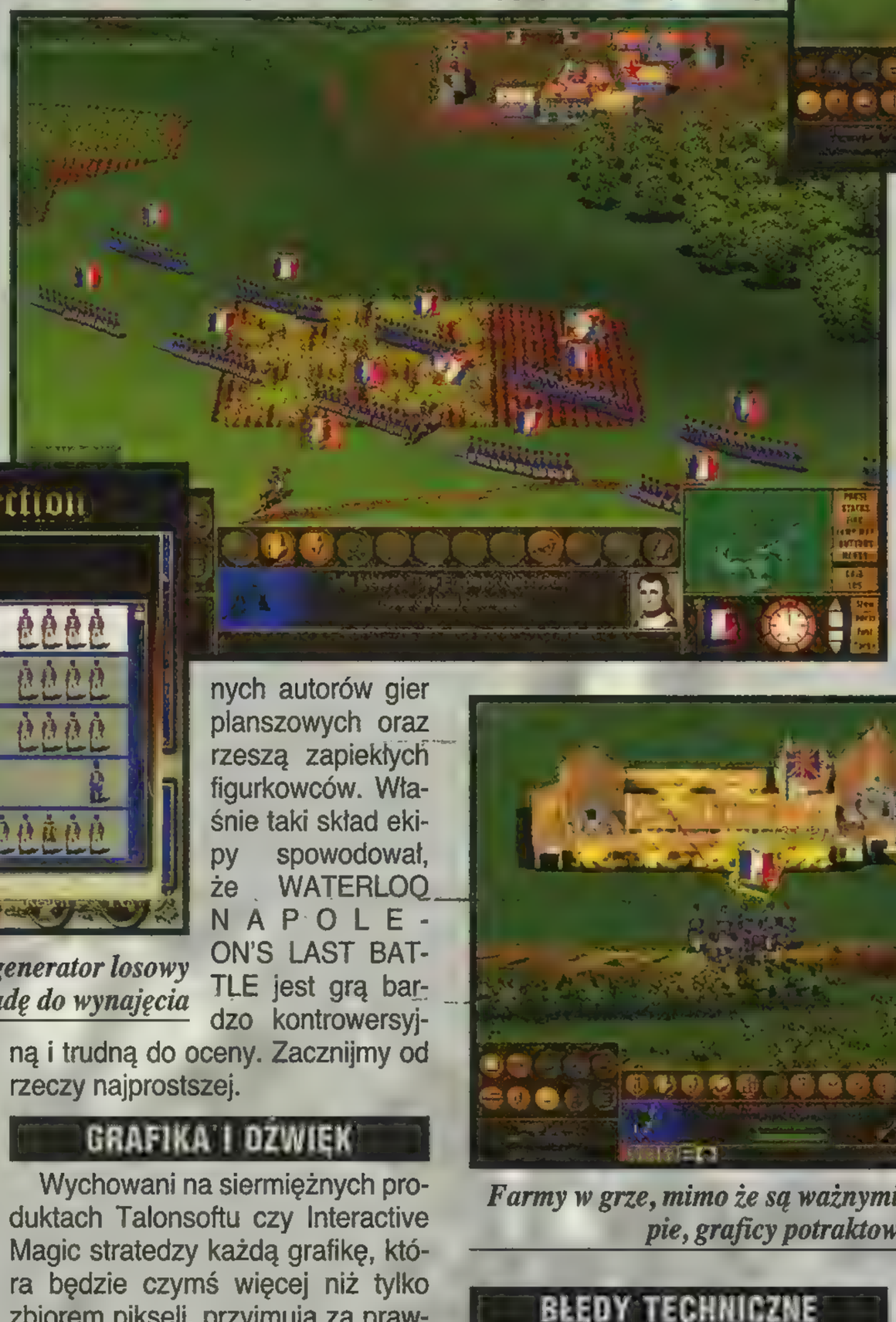
## GRAFIKA I DŹWIĘK

Wychowani na siermiężnych produktach Talonsoftu czy Interactive Magic stratedzy każdą grafikę, która będzie czymś więcej niż tylko zbiorem pikseli, przyjmują za prawdziwe objawienie. Niech jednak obejrzą sobie kilka RTS–ów i zrozumieją w końcu, że teraz jest rok 2001! A grafika WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE przypomina kartonowe figureczki (to określenie z dyskusji na Necie bardzo dobrze oddaje, co tu widać podczas rozgrywki)! Jest prymitywna, a w dodatku niespójna (w trybie „slow" flagi falują prawidłowo, ale figurki robią krok tylko co jakiś czas). O wiele gorzej prezentuje się mapa. Jest bardzo niewyraźna, budynki są brzydkie, a drzewa zasłaniają całe bataliony. Najgorsze jednak, że tu jeszcze trudniej niż w GETTYSBURGU! zorientować się w wysokości terenu. Poza tym, z różnych punktów widzenia będziemy mieli różną perspektywę. Raz wydaje się, że oddział jest dalej od celu, a raz znowu, że bliżej.

Dźwięk też nie jest najmocniejszą stroną tej gry. Po odegraniu danego pliku .wav odgłosy zamierają aż do następnej akcji gracza. Życie umilają tylko odgłosy artylerii i walki w tle. Nie wolno jednak przesadzać tak, jak czynią to dyskutanci na Necie. Mimo wszystko dźwięk spełnia tu swoją rolę informacyjną i dekoracyjną. Rozkazy słychać wyraźnie, a dźwięki są poprawne i estetyczne.

*Słynne Hougoumont, miejsce kaźni dywizji Hieronima Bonapartego, w rzeczywistości wyglądało trochę ładniej*

*Starcie lansjerów z ciężkimi dragonami gwardii brytyjskiej może się skończyć tylko w jeden sposób*



*Farmy w grze, mimo że są ważnymi punktami na mapie, graficy potraktowali po macoszemu*

## BŁĘDY TECHNICZNE

Gra ma jednak kilka błędów technicznych. Na przykład prędkość zdarzeń na planszy jest wprost proporcjonalna do szybkości procesora. Na PIII800 w trybie „normal" bataliony pomykają przez mapę jak wojska zmechanizowane. Na Celeronie 300A w tym samym trybie przemieszczają się już w tempie akceptowalnym dla rzeczywistości. Czasami na planszy pojawiają się jacyś żołnierze–widma, maszerujący sobie ot, tak gdzieś w dal (to w trybie multiplayer – być może w tym wypadku winny jest przesył danych?). Są to błędy niestarannie przerobionego engine'u GETTYSBURGA!, podobnie jak „strzałki ruchu", klejące się niekiedy do myszki (klikaniem zaznaczamy na mapie punkt docelowy, ale czasami dziwnie przesuwa się on za myszą – mimo że już nie trzymamy przycisku!). Przy przetwarzaniu engine'u zagubiono także poprawki – stąd w WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE pokonani żołnierze nadal biegną w różnych kierunkach, często kierując się wprost pod ogień wroga lub na jego tyły (w patchu do GETTYSBURGA! poprawiono ten bug).

## WNLB'A HISTORIA

Autorzy WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE dołożyli sporo starań, by ich gra przedstawiała rzeczywistość napoleońskiego pola walki. Niestety, jest to jednak ciągle przerobiony GETTYSBURG! – kawaleria wypada fatalnie, a jej szarże w wykonaniu komputera są piorunujące. Dlatego najlepiej by było... grać bez kawalerii! Ale przecież tak na nią czekaliśmy od czasów niezapomnianej gry Sida Meiera. Niestety, najlepiej wypada tu piechota. Ustawiona w liniach i plująca ogniem jest zdecydowanie najlepsza, ale... Czy nie przypomina to znowu GETTYSBURGA!?

Gra WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE jest zupełnie ahistoryczna. Piechota nie ma żadnych ograniczenia w liczbie naboi, więc strzela jak oszalała. Linie wojsk przechodzą przez siebie bez uszczerbku, a wszyscy ganiają w kolumnach marszowych (u komputera są one wręcz dominujące). Słabość czworoboków – w połączeniu z niesamowitą aktywnością kawalerii komputera, przekłamania rezultatów walki na jego korzyść oraz niewyraźny obraz skłębionych tłumów wojsk – powoduje, że po kilku dniach odechciewa się wracać do tej gry.

Jakby tego było, mało szok wywołuje ustalenie przez autorów wartości „morale" poszczególnych

oddziałów. Wszyscy Anglicy są „świetni". Szczególnie kawaleria. Brygady Viviana i Vandeleura, które faktycznie niczego specjalnego nie dokonały na polu walki, są tu pięciogwiazdkowe (na szczęście, można i trzeba to zmienić w pliku oba.txt). Typową amerykańską głupotą jest zaś to, że różne bataliony piechoty w tej samej brygadzie mają różne morale, tylko dlatego, że podczas bitwy pod Waterloo dokonały tego czy tamtego. Przecież dokonały, bo miały okazję, a nie dlatego, że były lepsze! Wszystkie bataliony tak samo uzbrojone i wyszkolone powinny mieć takie samo morale.

*Szkoci bronią się zawzięcie, wykorzystując żywopłot i rowy wzdłuż drogi*

burzących przyjemność z grania w WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE. Tylko...

# WATERLOO
## NAPOLEON'S LAST BATTLE

***Już dawno żadna strategia nie wywołała takiego poruszenia w środowisku. Przy WNLB graczowi towarzyszą mieszane uczucia – na ile jest to gra realistyczna, a na ile ślady po SM GETTYSBURGU! powodują, że rozgrywka staje się nie do zniesienia?***

**MULTILOTEK**

Z uwagi na fatalną grę komputera (ahistoryczność) i jego oszukiwanie (element zniechęcający) jedynym rozsądnym rozwiązaniem wydawałaby się gra z kolegą po kablu czy poprzez modem. Nie przeszkadza wtedy koncentracja ognia piechoty ani bug z nieokreślonym maksymalnym zasięgiem artylerii 6–funtowej. Bo gra się z żywym przeciwnikiem, który nie robi nieprzewidzianych, głupich ruchów,

To wszystko w ładniejszym, wyraźniejszym i bardziej realistycznym wydaniu mieliśmy już w GETTYSBURGU! WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE nie wnosi niczego nowego, ponieważ autorzy, zamiast zrobić nową grę, zaczęli od przemalowania figurek, dodali trochę nowych rzeczy i przerobili mapę (na brzydszą). Ale w ten sposób pozostawili ograniczenia enginu GETTYSBURGA!, a gra niewiele różni się od zmagań z okresu późniejszego o 50 lat.

*Lansjerzy przechodzą przez szyki piechoty, by osłonić ją przed kawalerią wroga*

*Wymiana ognia na 130 m to gruba przesada ze strony autorów gry*

*Napór francuski jest zbyt silny. Za chwilę angielska linia pęknie.*

*Szczegółowy wykaz efektów działania naszych batalionów. Można na to się gapić godzinami.*

**PODSUMOWANIE**

WATERLOO NAPOLEON'S LAST BATTLE wydawało się produktem o olbrzymim potencjale. Ale nawet patch (który już się ukazał!) nie zmienił tego, że gra jest fatalna! Na wszystkich płaszczyznach. Zwykłych graczy męczy i nudzi tempo, nachalna wyrzynanka i nierówność szans. Maniaków epoki napoleońskiej wykańcza nierealność pola walki oraz nieznajomość wśród autorów WNLB regulaminów i rzeczywistości tamtych czasów. Ogień jest zbyt silny, a kolumny szturmowe zbyt słabe.

Kawaleria wypada fatalnie i jest zupełnie nieprzewidywalna. Artyleria, która miała być poprawiona, ciągle śmieszy swoją skutecznością. Gdy jest atakowana przez jakąś kolumnę, jej trzy salwy kartaczami nie potrafią zatrzymać przeciwnika, a pod koniec bitwy okazuje się, że większość baterii wystrzelała około 20–50 żołnierzy wroga!

Niestety, najpiękniejsza w historii wojskowości epoka, w której wszystkie rodzaje broni były idealnie zrównoważone, nie ma szczęścia do komputerów. Niedawno płakaliśmy nad grą NAPOLEON 1813, wcześniej nad BATTLEGROUNDAMI. Dziś uczcimy minutą ciszy kolejny nieudany twór.

*Berger*

**Strategy First**
www.strategyfirst.com

DYSTRYBUTOR PL – NIEZNANY
STRONA PL – NIEZNANA
TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY
PC Min 95-Me/2000 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

**OCENA: 5/10**

*Oh, mamma!*

*Miedza przy świetle księżyca*

# DRACULA ZMARTWYCHWSTANIE PL

układu planet złe moce mają akurat hulać po świecie...

Engine podobny do SOUTH-PEAK INTERACTIVE'S VIDEO REALITY, czyli prerenderowane ścieżki i swobodny obrót o 360 stopni. Można też rozglądać się w górę i w dół. Gra chodzi szybko nawet na słabszym sprzęcie. Silnikowi niewiele można zarzucić – może poza tym, że trąci myszką. Oprawa graficzna to najmocniejsza strona DRACULI. Szczególnie dobre są postacie – rewelacyjnie wyrenderowane i zanimowane. Gdy mówią, widać im każdą zmarszczkę i żyłkę. Niestety, polskie głosy nie zostały dopasowane do ruchu warg. Bardzo ładne jest otoczenie – mroczne wnętrza i odludne krajobrazy znakomicie podkreślają klimat. Co jakiś czas mamy wstawki animowane, również bardzo przyzwoite. No i ta muzyczka... Tak, pod względem wykonania jest to gra bardzo atrakcyjna.

Problem zaczyna się przy fabule. Po pierwsze, jest ona kompletnie liniowa. Przechodzisz z obszaru do obszaru i rozwiązujesz proste zagadki. Nie możesz wrócić do regionu, który opuściłeś (całe szczęście, nie można się zaciąć – jeżeli gra pozwoli Ci opuścić jakiś obszar, oznacza to, że wykonałeś tam już wszystkie zadania). W zagadkach większości wypadków trzeba po prostu użyć odpowiedniego przedmiotu w odpowiednim miejscu. Doświadczony gracz przejdzie DRACULĘ w kilka godzin, początkującemu zajmie to nie więcej niż kilkanaście.

Jest to dość interesująca pozycja ze względu na wykonanie, nie wnosi jednak nic nowego i nie stanowi większego wyzwania. Ale nie jest też zła.

*Frogger*

Można kołkować do woli – wampir i tak powróci. Ta gra jest kontynuacją filmu Coppoli – adaptacji powieści Stockera. W intro widzimy, jak Jonathan odbija narzeczoną ze szponów Draculi. Sama akcja zaczyna się 7 lat później. Mina, gnana niewytłumaczalną żądzą, wyjechała do Transylwanii. Czyli że potwór się odrodził i wpływ znów ma olbrzymi. Nasz bohater udaje się więc na kolejne spotkanie z przeznaczeniem. Na miejsce dociera w środku nocy. Okolica skuta lodem i mało przyjazna, na dodatek na skutek

*Czy te oczy mogą kłamać?*

France Telecom Multimdia
www.wanadoo.com
DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM


**OCENA: 6/10**

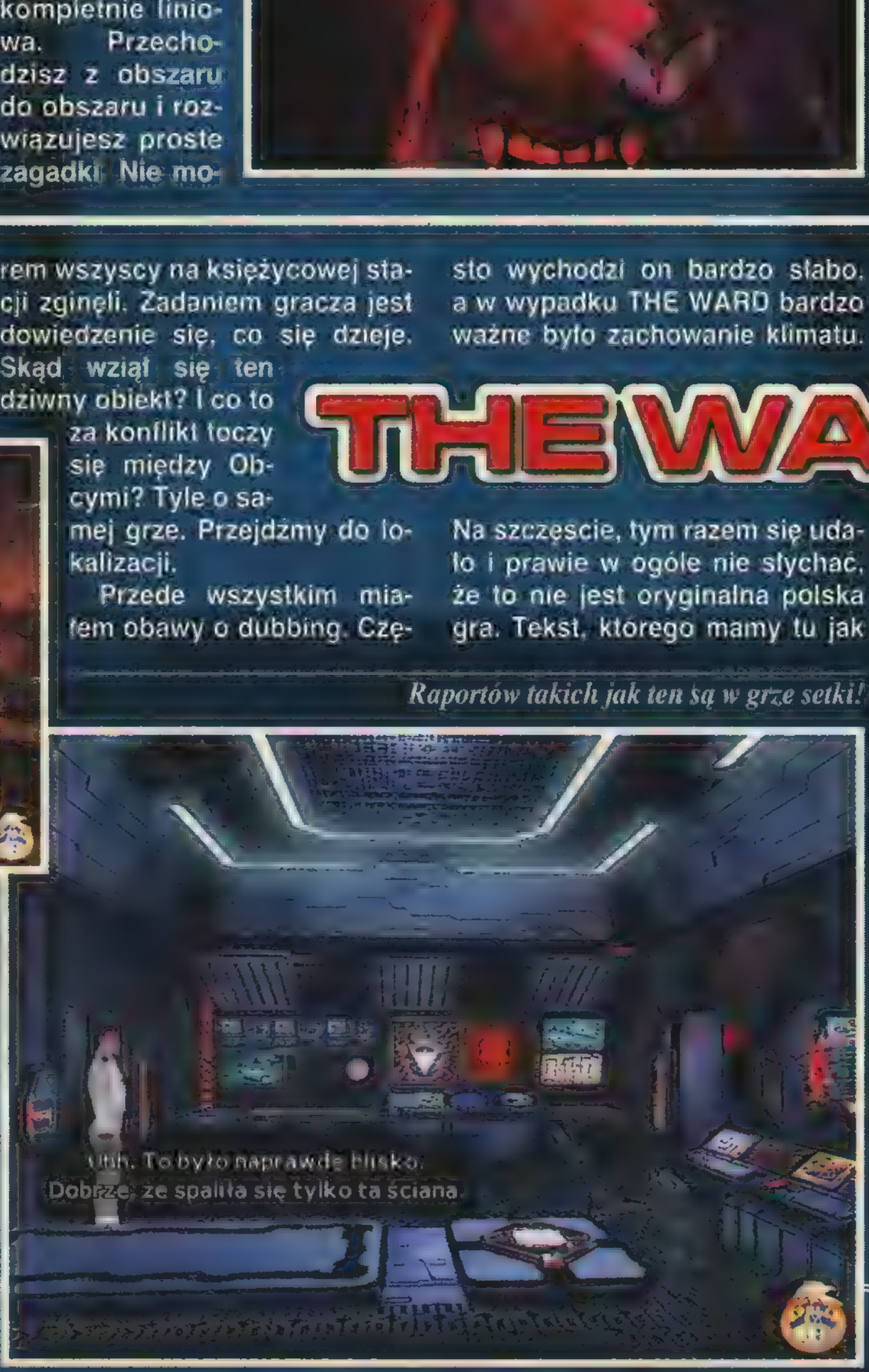
# THE WARD PL

Nareszcie pojawiło się spolszczenie tej wspaniałej przygodówki. Recenzję jej wersji oryginalnej znajdziecie w numerze 88 – tu tylko pokrótce przypomnę, co i jak. Oto na Księżycu od pewnego czasu ludzie prowadzili prace badawcze. I wszystko szło dobrze, aż pewnego razu ktoś zauważył jakiś dziwny punkt na radarze. Był to obcy pojazd kosmiczny, a nastawienie jego załogi wcale nie było przyjazne. Poza Davidem Walkerem wszyscy na księżycowej stacji zginęli. Zadaniem gracza jest dowiedzenie się, co się dzieje. Skąd wziął się ten dziwny obiekt? I co to za konflikt toczy się między Obcymi? Tyle o samej grze. Przejdźmy do lokalizacji.

Przede wszystkim miałem obawy o dubbing. Często to wychodzi on bardzo słabo, a w wypadku THE WARD bardzo ważne było zachowanie klimatu. Na szczęście, tym razem się udało i prawie w ogóle nie słychać, że to nie jest oryginalna polska gra. Tekst, którego mamy tu jak stąd na Marsa, fajnie spolszczono. Czyta się to wcale miło i literówki niespecjalnie przeszkadzają. Oczywiście, zdarzają się różne wpadki, jak chociażby „Guzek" zamiast „Guzik". Najgorzej jest z Memoryzatorem. Przetłumaczone na polski zdania po prostu się w nim nie mieszczą. Na szczęście lokalizacja zachowuje klimat gry, a przy tak specyficznym produkcie jak THE WARD nie było to proste zadanie. Na pewno osobom, które nie znają angielskiego, będzie grało się teraz o wiele przyjemniej.

*Murmur*

*Raportów takich jak ten są w grze setki!*



*W THE WARD często można natknąć się na zwłoki Obcych*


Fragile Bits
www.fragilebits.com
DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 133, 32 MB RAM


**OCENA: 8/10**

**LOKALIZACJA: 7/10**

# HIRED TEAM TRIAL GOLD EDITION

W trzecim tysiącleciu na Ziemi zaczęło już brakować miejsca do życia. Prawie cała powierzchnia planety pokryta została olbrzymimi metropoliami, w których mieszkało 95% ludności. Wszelkie problemy, które już teraz nękają wielkie miasta, nasiliły się po wielokroć: zanieczyszczenie środowiska, bezrobocie, przestępczość, brak wody pitnej i żywności – sama rozkosz. Władze nie są w stanie poradzić sobie z kryzysem, zaś policja przestała już nawet próbować opanowywać wybuchające na ulicach zamieszki. Dla ratowania sytuacji postanowiono więc powołać specjalną jednostkę najemników. Jeśli chcesz się do niej dostać, musisz przejść rygorystyczne szkolenie, a później zdać specjalny test (stąd tytuł gry), który wykaże, czy jesteś zdolny do służby.

O HIRED TEAM pisałem już w SS 88, więc teraz ograniczę się tylko do przypomnienia, iż jest to gra FPP, która ukierunkowana jest na tryb multiplayer (podobnie jak, na przykład, UNREAL TOURNAMENT). Jej wydana niedawno wersja „gold" zawiera szereg poprawek, z których część pojawiła się już wcześniej na Sieci w formie patchy. Poprawiono większość błędów, w pewnym stopniu zmianom uległ też engine – jest teraz bardziej wydajny, choć i poprzedniemu wiele nie dało się zarzucić. Firma New Media Generation zapowiada również Expansion Pack do tej gry – ma on zawierać nowe mapy oraz kilkanaście nowych modeli.

Jeżeli chodzi o oprawę graficzną, „złota" edycja nie odbiega zbytnio od wersji normalnej. Czego zresztą można się było spodziewać. Jeżeli ktoś ma ochotę pograć w HIRED TEAM, to powinien zdecydować się właśnie na nią. Jeżeli jednak posiada już wersję normalną i grał w nią, raczej nie znajdzie tu dostatecznie wielu nowych rzeczy, żeby się zainteresować nowym produktem. Nie zmienia to faktu, że HIRED TEAM to bardzo przyzwoita strzelanina FPP. Oczywiście, należy grać z żywymi przeciwnikami, gdyż boty nie są zbytnio błyskotliwe.

*Frogger*

**New Media generation**

DYSTRYBUTOR PL – CODA
STRONA PL – www.coda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 64 MB RAM

**OCENA: 7/10**

# MIGHT & MAGIC 8 DAY OF THE DESTROYER PL

Wszyscy wiemy, jak ważną rzeczą w wypadku gier RPG jest ich lokalizacja. Obszerne partie tekstu, w których aż roi się od skomplikowanych nazw własnych i wyrazów, jakich próżno szukać w podręcznych słownikach, są trudne do przyswojenia. A przecież konieczne. Niestety, tłumaczenie M&M8, mimo że lepsze niż te poprzednich części, nadal można określić co najwyżej mianem półprofesjonalnego. Aż roi się od błędów! I to we wszystkich możliwych rodzajach. Największym grzechem jest brak konsekwencji przy przekładaniu nazw. Przykład: w instrukcji czytamy o „zbroi skórzanej", ale w grze jest już po prostu „kaftan". Czy to to samo, czy nie? Załóżmy jednak, że się domyślimy i zaczniemy tę umiejętność rozwijać. Po pewnym czasie zapewne zapragniemy znaleźć nauczyciela, który uczyni z nas ekspertów w tej dziedzinie. I tu następna niespodzianka – w grze występuje tylko specjalista... od zbroi skórzanej! Swoją drogą, czy słowo „kaftan" pasuje do wielkiego, ciężkiego, utwardzanego, nabijanego ćwiekami itd. kawałka skóry? Niestety, podobne trudności z opanowaniem przez tłumaczy języka polskiego widać tu bardzo często. Niekiedy zespół ten daje też popis ignorancji w dziedzinie militariów. Na dalszych etapach można np. znaleźć miecz, który został scharakteryzowany jako broń obuchowa (sic!) dalekiego zasięgu!!!

Ponadto gra nie została przetłumaczona w całości i w niektórych sytuacjach pojawiają się angielskie napisy. Część postaci ma głosy dobrane tak, że to po prostu o pomstę do nieba woła! Np. potężny goblin płci męskiej mówi o sobie „chciałabym" – po prostu zamieniono próbki tekstu (a może to postmoderna? – przyp. red).

Cóż, kiedyś może doczekamy się profesjonalnej lokalizacji MIGHT & MAGIC. Na razie grajmy w to, co jest. Zawsze lepsze to niż słownik.

*Ator*

**The 3DO Company**
www.3do.com

DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 166, 32 MB RAM

**OCENA: 5/10**
**LOKALIZACJA: 5/10**

*Zagłada martwiaków czy zniszczenie martwiaków? Nawet na jednym screenie nie może być konsekwencji.*

*Nauczyciel znowu mówi o zbroi. Więc ja pytam, o co chodzi?*

# F-FLANKER 2.5

Już od momentu pojawienia się na rynku (koniec roku 1999) FLANKER 2.0 zyskał sobie ogromną rzeszę zwolenników. A właściwie przejął ich po wersji 1.5. Wespół z FALCONEM 4.0 do tej chwili dzierży palmę pierwszeństwa wśród symulatorów nowoczesnych maszyn. Kilka dni temu pojawiło się wreszcie uzupełnienie do FLANKERA 2.5.

## NOWY SAMOLOT

Należy zacząć od największej nowinki, czyli nowego samolotu. Oto dzięki SSI do naszej dyspozycji trafia MiG–29K – unowocześniona, przystosowana do operowania z lotniskowców wersja starej dobrej „dwudziestkidziewiątki". Jednak wbrew temu, co niektórzy mogą sobie pomyśleć, nie jest to tylko lekko zmodyfikowany i pomniejszony SU. Przygotowano wspaniały model tego samolotu, dokładnością dorównujący obu SU. W oczy rzuca się również nowy, doskonały kokpit. Wszystkie przyrządy są na swoich miejscach, a całość wygląda jak na zdjęciu. Aż miło popatrzeć. Również w kokpitach wprowadzono kilka ulepszeń technicznych. W tej chwili nowe kokpity, wyposażone teraz w ruchome przyrządy sterownicze. Druga rzecz to kilka nowych kamuflaży. Jeśli już jesteśmy przy różnych wzorach malowania maszyn, to pod tym względem sporo zyskał F–14. Pojawiły się wersje z godłami najbardziej znanych dywizjonów, które latały na tych samolotach. Należy również wspomnieć o możliwości tankowania w powietrzu. Zarówno Su–33, jak i nowy MiG–29K mają możliwość pobierania paliwa z Il–ów (porady na ten temat znajdziecie w aktualnym wydaniu działu Danger Zone). Wreszcie poprawiono interakcję ze skrzydłowym. W podstawowej wersji mogliśmy im wydać jedynie cztery komendy. Teraz lista dostępnych poleceń znacznie się wydłużyła. W obecnej formie komunikacja ze skrzydłowym powinna zadowolić każdego. Sporo zmian wprowadzono również w edytorze. Statki przestały być statycznymi obiektami. Można wyznaczać im trasy, po których mają pływać, oraz wydawać rozkazy. Okręty mogą ze sobą walczyć w taki sam sposób jak samoloty. Oznacza to, że floty należące do przeciwnych stron będą odpalać do siebie rakiety i starać się zatopić.

widać poruszające się manetki ciągu silnika oraz drążek. Mała rzecz, a cieszy. Model lotu zdecydowanie różni się od SU. MiG lepiej przyśpiesza, jest dużo zwrotniejszy i żywiej reaguje na stery. Z drugiej strony, jest również trochę mniej stabilny, zwłaszcza w osi podłużnej. Odnoszę też wrażenie, że trochę gorzej się wznosi.

## CO JESZCZE?

Zmodyfikowano również co nieco samoloty dostępne już wcześniej. Pierwsza i podstawowa zmiana to

W dziedzinie grafiki nie obeszło się, oczywiście, bez choćby minimalnych zmian. Oprócz wspomnianych wyżej kokpitów możemy podziwiać nowe, ładniejsze eksplozje oraz dymy. Teraz płonące zbiorniki z olejem to są naprawdę płonące zbiorniki z olejem. Dokonał się spory postęp. Oprócz tego mamy dwie nowe kampanie oraz usprawnione SI.

## ZA ILE TO?

Teraz uwaga, bo będzie najlepsze! FLANKER 2.5 ma być rozprowadzany na dwa sposoby. Po pierwsze jako nowa, samodzielna gra w pudełku. Drugi sposób nabycia tego dodatku to ściągnięcie z sieci 44–MB pliku, który ze starego, dobrego 2.0 robi... jeszcze lepsze 2.5. Do tego należy jeszcze doliczyć jakieś 155 MB misji treningowych. Nie są one jednak konieczne do skorzystania z nowych możliwości. Zwłaszcza ta druga opcja jest niezwykle pociągająca. Inne firmy za tak rozbudowany dodatek kazałyby sobie płacić grube pieniądze, a tu posiadacze oryginalnego FLANKERA 2.0 mogą się nim cieszyć za darmo. Polecam wszystkim miłośnikom Su–27. Naprawdę warto

***TopGun***

*PS 1 Serdeczne podziękowania dla Pawła z Strefy://www za udostępnienie łącza na czas potrzebny do ściągnięcia dodatku.*

*PS 2 W DangerZone znajdują się informacje na temat instalacji dodatku, miejsc, z których można go ściągnąć, i jeszcze kilka pożytecznych rzeczy.*

**SSI**

**www.flanker2.com**

**DYSTRYBUTOR PL – PLAY-IT**
**STRONA PL – www.playit.com.pl**
**TERMIN WYDANIA PL – NIEZNANY**
**PC WIN'95/98 Min. Pentium II 266, 32 MB RAM**

**OCENA: 9/10**

# Evil Islands

## CURSE OF THE LOST SOUL

**CZ. 3**

Wkraczamy na tereny dość gęsto zasiedlone przez potwory. Tu pogoń za rannymi przeciwnikami często kończy się tragicznie, gdyż biegając po dość dużym obszarze, łatwo z łowcy stać się ofiarą. Ponieważ jednak wroga dobić trzeba (bo zregeneruje się i powróci lub – co gorsza – zatrzyma na obszarze kontrolowanym przez inną grupę nieprzyjaciół i znacznie utrudni życie), poniżej zamieszczam kilka sprawdzonych sposobów zmniejszenia prawdopodobieństwa porażki. Załączam też opis ich wad i zalet. Sposoby te świetnie zdają egzamin również wobec tuczników, którzy prawie zawsze stosują technikę ostrzału i odskoku. Ich zwalczanie pociąga za sobą identyczne niebezpieczeństwa jak ściganie rannych.

### 1. TAKTYCZNY ODWRÓT

Na początku starcia weź nogi za pas i ucieknij w głąb już oczyszczonych terenów. Pogoń przez długi czas będzie się odbywała na terenach wolnych od nieprzyjaciół, a więc nikt nie wejdzie w drogę. Tak, w teorii wszystko wygląda pięknie, ale praktyka jest inna. Po pierwsze, jeśli zdecydujesz się na bieg, tracisz wytrzymałość (staminę), a więc szybko się zmęczysz lub ograniczysz swoją prędkość bądź energię życiową (gdy zdecydujesz się na chód, szybszy przeciwnik będzie doskakiwał i zdawał ciosy). Niedogodność tę można zmniejszyć, stosując pułapki. Dwie osoby należy rozstawić na zapleczu, a jednego szybkiego i odpornego wojownika wysłać na wabia. Po napotkaniu wroga robi on szybki odwrót i dalej mamy zmasowany atak, w którym biorą udział albo trzy osoby (w tym jedna zmęczona lub ranna), albo dwie, a trzecia odpoczywa lub leczy rany (do tego świetny jest Zaqq). Wykorzystując tę metodę, musisz pamiętać, że po opuszczeniu przez Ciebie planszy na obszarach już odkrytych mogą pojawić się pojedyncze słabe istoty. Dlatego po powrocie jeszcze raz obejdź teren i wybij ewentualne dziki, wilki czy tygrysy. Owszem, możesz je na pewien czas „olać", dobić ofiarę i dopiero potem wdać się w walkę, ale pamiętaj, że nawet słaba istota może uciekać, a już bardzo blisko do terenów zajmowanych przez groźnych przeciwników. Taktyczny odwrót stosuje się rzadko, w bardzo ważnych przypadkach (np. eliminacja przedniej straży silnej grupy) i w połączeniu z innymi metodami.

### 2. JAPOŃSKI CIOS

W mandze walkę zwykle kończy jeden potężny cios. Ty też musisz wykombinować coś w tym stylu. Zwykle przeciwnik zaczyna uciekać, gdy poziom jego energii spadnie do 10–20%. Chwilę przed tym musisz zadać cios (lub kilka zsynchronizowanych), które powalą go na ziemię. Jeśli walczysz z kilkoma naraz, to całą uwagę skup na jednym. Nawet jeśli zacznie uciekać, to szybko dosięgnie go strzała lub wcześniej rzucony czar. Gorzej, jeśli walczysz jak równy z równym tylko z jednym lub zostawiłeś najemników w wiosce. Wtedy pomoże udany cios (lub ich zsynchronizowana seria) w głowę, ew. szczególnie mocny czar, na rzucenie którego zaoszczędziłeś staminę. Problem w tym, że ciosy w głowę są niepewne. Rzadko trafiają i czasem zadają śmiesznie małe obrażenia. Ale przecież masz quick save'a!

### 3. SZTYLETOWANIE

Uwaga, ryzykowne! Koniecznie wcześniej zapisz grę! Teoria jest prosta. Podkradasz się do kolesia (ew. grupy) tak, by nie zostać zauważonym i sztyletujesz, celując w głowę. Masz duże szanse, że przeciwnik padnie, a jego kumple nie zorientują się. Wtedy powtórz trik. Jeśli Cię zauważą, to zawsze możesz wziąć nogi za pas i potraktować to jako wstęp do taktycznego odwrotu. Niezbyt trudne, ale wymaga cierpliwości. Mimo że potwory często poruszają się schematycznie, a nierzadko stoją w miejscu, to czasem ni z tego ni z owego wykrywają Twoją obecność, zaś tak samo wyprowadzony cios czasem powala na miejscu, a czasem nie robi żadnej krzywdy.

### 4. PO NOGACH GO!

Proste, ale skuteczne. Dwunożne bestie, jeśli jedna z ich kończyn zostanie uszkodzona do „czerwonego" poziomu, rzadko się wycofują lub robią to niezdarnie. Niestety, Złe Wyspy zamieszkuje wiele istot czworonożnych lub w ogóle pozbawionych kończyn – na nie to nie działa. Poza tym ciosy w nogi są mało skuteczne (rzadko trafiają i zadają mało uszkodzeń), więc jeśli przeciwnik jest silny, to może Cię usiec.

### 5. KOZI RÓG

Wróg, który zdecyduje się na ucieczkę, zwykle obraca się o 180 stopni i nawiewa prosto przed siebie. W zwarciu walczycie twarzą w twarz, więc łatwo się domyślić, w którą stronę się skieruje. Jeśli tak wymanewrujesz stworka, by za plecami miał dużą przeszkodę terenową, to zwykle dobiegnie do niej, zgłupieje i z powrotem przyjmie walkę. Ale wtedy nie ma już szans.

### 6. W PRZECIWNYM KIERUNKU

Ta sztuczka działa głównie na tuczników, których chce się załatwić w walce wręcz. Gdy po otrzymaniu kilku razów przeciwnik odskakuje, udaj się w przeciwną stronę. Strzelec osiągnie swoją pozycję i spostrzeże, że jesteś poza jego zasięgiem. Zacznie Cię więc gonić. Zrób jeszcze parę kroków, a potem odwróć się i... podążaj na spotkanie! Zanim wróg się zorientuje, dystans zmniejszy się na tyle, że zdoła wypuścić tylko dwie strzały (a jeśli pobiegniesz, to nawet jedną), a walka będzie się toczyła cały czas w tym samym miejscu.

No, to ruszamy.

### MARTWE MIASTO

Po przejściu przez północne wyjście idź na południe wzdłuż gór. Potem poruszaj się wzdłuż murów miasta, aż do bramy. Napotkasz wiele szkieletów doświadczonych wojowników. Nie pozwól, by Cię zauważyły – wciąż są groźne, szczególnie jeśli nie walczysz z nimi pojedynczo. Idź do przejścia w górach na południe od głównej bramy miasta. Kiedy zbliżysz się do strażnika, ten się odsunie. Skorzystaj z przejścia i dojdź do Martwego Miasta. Musisz udać się w kierunku gór we wschodniej jego części. Idź wzdłuż południowej góry. Minąwszy resztki fortecy, dojdziesz do ruin domu. Skieruj się na północ – w kierunku północnej góry. Tam skręć na wschód – do jaskini. Oczyść wejście do niej. Idź na południowy wschód, aż do cmentarza. Teraz na południe wzdłuż cmentarnego muru. Obejdź górę od południowej strony. Wdrap się na nią i wejdź na strefę transferową. Wykonałeś zadanie. Strefa dialogu – „Legowisko Smoka".

Porozmawiaj ze smokiem. Dostaniesz quest pt. „Podziemne stworzenia". Niezwłocznie udaj się do jaskini.

### JASKINIA

Wejdź z południowego wschodu. Głównymi przeciwnikami będą tu „złe oczy" i armadillosy. Pierwsze mogą atakować z odległości i mają wrodzoną odporność na magię ognia. Idź na północ wzdłuż wschodniej ściany. Napotkasz kilka grup szczurów (bezproblemowe), a następnie rze-

## w imadle

kę. Będzie tam „złe oko". Na półn.-wsch. jest strumyk, ale nie wystarczy go zatruć. Idź na zachód wzdłuż góry, potem na północ, aż do drugiego strumyka. Omiń go od północy i idź na zachód wzdłuż północnej ściany. Wkrótce napotkasz trzeci strumień. Użyj trucizny. Kieruj się na południe, wzdłuż rzeki, aż napotkasz legowisko matki armadillosów. Zabij ją. Quest wykonany. Powróć do smoka. Będziesz musiał przejść przez Martwe Miasto. To dlatego wcześniej musiałeś zabić szkielety przy jaskini.

## LEGOWISKO SMOKA

Porozmawiaj ze smokiem, to otrzymasz zadanie „Obóz Obcych". Pogadaj o wcześniejszym zadaniu – dostaniesz starożytny miecz. Powróć do Martwego Miasta.

## MARTWE MIASTO

Wejdź od północy. Idź na zachód wzdłuż mostu, a następnie ścieżką aż do granicy lokacji. Na północy masz opuszczony obóz. Przeszukaj zwłoki żołnierza. Znajdziesz papiery i Run Pojedynczej Akcji. Ukończyłeś zadanie – wracaj do wioski.

## WIOSKA

Porozmawiaj z rzemieślnikiem o kamieniołomie. Dostaniesz dwie kości zielonego smoka – doskonałe na łuki i włócznie. Porozmawiaj z nim również o kapitanie. Zamień też parę słów z Rivarem (nowym kapitanem) – zwiększy to Twoją siłę. Zwróć uwagę na nowego najemnika. Porozmawiaj ze starcem o kapitanie i o nowym zagrożeniu. Dostaniesz quest pt. „Magiczna roślina". Poproś starca, żeby przeczytał papier. Idź w Góry Środka.

## GÓRY ŚRODKA

Wejdź od zachodu i idź na wschód, aż dojdziesz do skrzyżowania dróg. Na północnym wschodzie będzie mały płaskowyż – to tam rośnie kwiat. Nie zrywaj go od razu – w lesie na zachodzie są orki. Najpierw musisz je zabić. Potem zgładź te w lesie na wschodzie i dopiero zerwij kwiat. Ukończyłeś quest.

W wiosce porozmawiaj z rzemieślnikiem i ze starcem o wyprawie po kwiat. Idź do wiedźmy.

## JASKINIA WIEDŹMY

Porozmawiaj z Airy o kapitanie, papierach i zagrożeniu. Zapytaj o jej zaginioną wnuczkę. Dostaniesz zadanie pt. „Znalezienie obozu orków w Górach Środka". Powróć do wioski. Porozmawiaj z rzemieślnikiem, a potem ze starcem o następnej wycieczce po kwiatek. Dostaniesz stosunkowo trudne zadanie dowiedzenia się, kim jest wróg. Musisz skierować się w Góry Środka

## GÓRY ŚRODKA

Wejdź od zachodu, rozprawsz się z niedobitkami, które mogą się tam plątać, i udaj się na wschód – do skrzyżowania dróg. Tam czeka zasadzka orków: jasnowidz, dwóch łuczników i żołnierz. Aż trzech przeciwników potrafi doskonale razić na odległość – jeśli skupią się na jednym obiekcie, może być niewesoło. Na początku wszystkie siły skieruj na jasnowidza – jego magia zagraża Ci najbardziej, ale tylko w minimalnym stopniu chroni go przed Twoimi atakami. Następnie wykończ wojownika. Jest twardy, ale przynajmniej nie będzie uciekał. Musisz pamiętać, że gdy poziom jego energii spadnie do ok. 15%, należy załatwić go jednym szybkim ciosem (najlepiej magicznym lub standardowym, ale w głowę). Cały czas jesteś pod ostrzałem, nie masz więc czasu na dobicie ogarniętego paniką przeciwnika. Samotni strzelcy nie stanowią już wielkiego zagrożenia, ale czasem zdarzają się im serie trafień krytycznych. Dlatego podlecz swoich wojowników i zgoń łuczników w jedno miejsce. Następnie załatw ich atakami z dystansu (pocisk/magia). Po walce przeszukaj ciała. Znajdziesz łuk z twardej kości. Gdy go podniesiesz, pierwszy quest zostanie zaliczony.

Teraz musisz skierować swe kroki w kierunku północno-zachodnim, do mostu nad wyschniętą rzeką. Mimo że zagrożenie nie wydaje się zbyt wielkie, nie należy go lekceważyć. Ostrożnie omiń most i podążaj na zachód wzdłuż łożyska rzeki, cały czas uważając, by nie rzucić się w oczy co silniejszym patrolom. Po mniej więcej 2 min. marszu skieruj się na północ – ku mniej strzeżonemu wejściu do siedliska goblinów i orków. Podczas tej podróży napotkasz głównie ropuchy i wilki. Mimo że będą występować w grupach po kilka, to nie powinny sprawić kłopotu. Musisz tylko pamiętać, by nie gonić śmiertelnie rannych osobników. Obszar jest mały i łatwo możesz zaalarmować pozostałe watahy. W razie ataku najlepiej skupiać się na jednym przeciwniku, by nie zdążył uciec. Główne wejście jest strzeżone przez 5 goblinów. Jeśli grałeś według wskazówek (tj. nie unikałeś walki), nie będą zbytnim wyzwaniem. Po dokonaniu rzezi idź na wschód. Zamordуj samotnego orka na północ od wejścia. By nie narobił wrzawy, najlepiej wbić mu ostrze w plecy. Idź na wschód, po drodze zabij kilka goblinów, a następnie skręć na południe – w kierunku wejścia do klatki. Od tej pory musisz postępować bardzo ostrożnie, gdyż nieopodal na północy znajduje się silna armia orków. Już niedługo posłużą Ci one za źródło doświadczenia i silikonu (nadaje się nie tylko na implanty), ale jeśli Cię wykryją teraz, to zapłacisz głową. Orka płci żeńskiej, pilnującego klatki, musisz zlikwidować bardzo cichutko. Potem ostrożnie otwórz klatkę i weź dzbanek Airy. Wykonałeś zadanie – możesz wracać do wioski, by uzupełnić ekwipunek. Ale jeśli czujesz się na siłach, to możesz zabawić się ze wspomnianą armią orków. By walczyć z nią jak równy z równym, musisz wykonać jeszcze kilka zadań i kupić lepszy sprzęt, ale już teraz możesz zasztyletować kilku „skrajnych" osobników. Jak Cię wykryją, to po prostu bierz nogi za pas.

## WIOSKA

Oskarż starca o zdradę i rozkaż przetłumaczyć Ci dokument. Idź do wiedźmy. Porozmawiaj z Airy o rzeczy, którą przytaszczyłeś z obozu goblinów. Dostaniesz quest. Dostań się do domu orka Shei-vara. Następnie porozmawiaj o dziwnej jednostce zbrojnej. Dowiesz się kilku ciekawych rzeczy i dostaniesz quest „Khadaganians". Udaj się w Odległe Góry.

## ODLEGŁE GÓRY

Wejdź od południa i podążaj na północny wschód. Jeśli nie przekroczysz rzeki, to podróż będzie prosta i przyjemna. Wkrótce napotkasz obóz Khadaganian. Jeśli podejdziesz do jakiegokolwiek jego mieszkańca, to wykonasz zadanie i uaktywnisz nową strefę dialogową – „Obóz ekspedycyjny Khadaganian". Rozejrzyj się i zagadaj dwukrotnie do dowódcy. Udaj się do jaszczura i z nim również dwukrotnie porozmawiaj. Każe Ci dostać się do domu jaszczura-pustelnika. By wykonać to zadanie, będziesz musiał znaleźć się na Piaskach. Możesz przebijać się tam, zwalczając po drodze wszystkie potwory, ale nie jest to ani proste, ani przyjemne. Możesz również przejść przez rzekę – bród jest na południe od miejsca, gdzie wszedłeś na Odległe Góry, blisko ziem zajmowanych przez harpie (to dość silne potwory, uważaj!). Idź na wschód, unikając spotkania z tymi pierzastymi „pięknościami". Następnie skieruj się na południe, zlikwiduj jedną z harpii (od tyłu w głowkę) i podpełznij do kufra na południowym wschodzie. Opróżnij go z kamienia do czaru Ściana Ognia. Jeśli czujesz się na siłach lub masz ochotę trochę popełzać i posztyletować, to możesz zabić pozostałe harpie – zgarniesz dużo doświadczenia i pieniędzy.

## PIASKI

Wejdź od północy. Idź na zachód – w kierunku wyspy. Po drodze napotkasz kilka grupek orgów. Nie ceregiel się z nimi. W pobliżu nie ma innych zagrożeń, więc możesz sobie pozwolić nawet na pogoń za rannymi. Dotrzesz do kolumn, o których wspominał jaszczur. Na obelisku w pobliżu użyj szponu, by w ten sposób wyłączyć pułapkę (będziesz musiał chwilę odczekać). Przeszukuj wyspę, aż dotrzesz do strefy transferowej. Wejdź w nią, by wykonać zadanie.

## DOM JASZCZURA-PUSTELNIKA

Porozmawiaj z jaszczurem, to dostaniesz dwa bardzo intrat-

ne zadania: „Przywrócenie wody jaszczurkom" oraz „Wdzięczne jaszczurki". Możesz wracać na Piaski.

## PIASKI

Idź wzdłuż rzeki na południe, a następnie na wschód. Po przejściu przez wyspę, na której kiedyś żył jasnowidz posiadający elementarz orków, skręć odrobinę na południe. Podążaj w tym kierunku, aż miniesz małą górę i zobaczysz tamę. Orki nie stanowią teraz problemu. Wejdź na tamę i użyj na niej dźwigni od jaszczura. Przejdź przez nią i podążaj na północ wzdłuż góry, następnie skieruj się na zachód do kamienia. Użyj na nim umiejętności Użyj/Ukradnij, to spadnie. Zaliczyłeś quest.

Skieruj się na północ, a następnie na północny wschód przez przejście w górach. Potem na wschód i do gór na południe od mostu nad przepaścią. Podkradnij się do klucznika orków od tyłu i skradnij mu przekładnię. Nie atakuj, bo zawoła silną grupę. Ostrożnie zbliż się do mostu i opuść go za pomocą rąbniętej wcześniej przekładni. Teraz spokojnie przejdź dalej na południe i wejdź na strefę transferową.

## SIEDLISKO SHEI-VARA

Porozmawiaj z Shei–Varem. Dostaniesz zadanie dotyczące ogra Utundry. Możesz wziąć ze sobą najemniczkę (radzę poważnie zastanowić się nad tym pomysłem!). Babka naprawdę umie walczyć. Powróć na Piaski.

## PIASKI

Idź do płaskowzgórza na północnym wschodzie. Żyje tam ogr Byr i jasnowidz orków. Najpierw zabij jasnowidza – jest ewidentnie słabszy, a czarami znacznie zwiększa zdolności bojowe swego „większego brata". Poczekaj, aż czar wzmocnienie przestanie działać na ogra, i wtedy go zaatakuj. Nie powinien sprawić kłopotu, ale mały cios w plecy i wspomaganie czarami na pewno nie zaszkodzą. Ze skrzyni nieopodal weź klucz do kufra Gyma. Ten ogr mieszka na północ od kamienia który wepchnąłeś do rzeki. Znajdź go (w małej górskiej wiosce) i zabij przy użyciu standartowych, niehonorowych metod. Otwórz kufer Gyma i weź klucz do kufra Utundry. Idź na północny zachód od wspomnianego już kamienia i znajdź trzeciego ogra – Utundry. To silny przeciwnik. Powinieneś dźgnąć go od tyłu i użyć czaru Osłabienie. Przeszukaj zwłoki i idź do kufra. Dostaniesz 1000 monet i zadanie zostanie wypełnione.

Skieruj się na południe. Przed kamieniem skręć na wschód, omiń góry i idź wzdłuż piasków na południe – do osiedla jaszczurek. Siedlisko ulokowane jest w wodzie na południe od strefy (zaznaczone na minimapie). Zabij wszystkie wrogie orki, ale nie atakuj tych od Shei–vara – są neutralne i lepiej, żeby tak pozostało. Po drodze będziesz musiał zwalczyć duże grupy nietoperzy (magików i łuczników będą atakowały z boku, nie rozciągaj więc szyku za bardzo), ale wreszcie dojdziesz do jaszczurek. Wydają się wrogimi i silnymi stworzeniami. Możesz zwalczyć je sam (doświadczenie) albo nasłać na nie shei–varów, które ich nie lubią – ładna rzeź, ale Ty nie nauczysz się prawie nic. Postaraj się więc poradzić sobie samemu. Walcz na moście – tam będą mogły działać tylko pojedynczo. Zyskasz przewagę, ustawiając za plecami wojownika dwie osoby wsparcia, które będą go leczyły i osłaniały czarami lub pociskami magicznymi. Dostałeś również quest „Weź skarb jaszczurek". Tak czy inaczej, musisz zabić wszystkie jaszczurki. Zrobiwszy to, idź na najbardziej wysunięty na północ koniec wyspy i otwórz kufer. Znajdziesz tam dwie kości zielonego smoka. Ukończyłeś obydwa zadania, wróć do Shei–Vara.

Pochwal się Shei–Varowi wieściami o zabitym ogrze, to dostaniesz zadanie pokonania demona. Wracaj na Piaski.

Idź na zachód od wejścia do strefy. Kiedy miniesz góry, skręć na południe – w stronę góry zwiniętej niczym spirala. W jej centrum rezyduje demon. Jest bardzo groźny, więc lepiej zacznij walkę od ciosu w plecy i rzuceniem czaru redukcji. Następnie rozkaż wszystkim zaatakować go jednocześnie. Najlepiej chroniony bohater powinien skupić na sobie ataki, podczas gdy reszta będzie atakować z oddali. Pamiętaj, aby uzdrawiać bohatera, który ma nieprzyjemność bezpośredniego obcowania z demonem. Kiedy tylko zarąbiesz paskudę, zadanie zostanie wykonane. Wracaj do Shei–Vara

Pochwal się załatwieniem bestii, a następnie udaj się do jaszczura–pustalnika. Porozmawiaj o prezencie od niego, to otrzymasz zadanie zdobycia różdżki zielonego smoka. Zagadaj też o skarbie i ukończonych zadaniach, to dostaniesz polecenie otwarcia przejścia do doliny. Udaj się do wiedźmy. Porozmawiaj o jej wnuczce. Dostaniesz Run Przedłużonej Akcji. Musisz udać się w Odległe Góry.

Wejdź od południa i skieruj się na wschód, następnie podążaj wzdłuż rzeki. Strzeż się Khadaganian – nie pozwól, aby Cię dostrzegli. Po raz drugi nie zechcą już wziąć Cię w niewolę, a są silniejsi o kilka klas. Nawet jeżeli zaatakujesz tylko jednego z nich, reszta natychmiast rusza mu na ratunek. Kiedy miniesz obóz Khadaganian, skręć na północny wschód i wejdź w górskie przejście. Podążaj nim, a po długiej i krętej drodze, urozmaicanej licznymi potyczkami z tygrysami i nietoperzami, trafisz do małej dolinki z obeliskiem i kręcącym się dookoła niego trollem. Możesz go załatwić albo minąć. Użyj obelisku i wejdź na platformę – zostaniesz przetransportowany do wejścia tunelu. Wejdź do niego. Wykonasz zadanie i automatycznie dostaniesz następne – przejść przez tunel.

## TUNEL

Twoimi głównymi przeciwnikami będą tu żywiołaki ognia i ziemi. Jeżeli przyjąć, że te drugie są łatwe do pokonania, to te pierwsze są ich przeciwieństwem. Idź przejściem, dopóki nie dotrzesz do bloku. Przejdź przez szczelinę w północnej ścianie. Poruszaj się wzdłuż wschodniej ściany, wkrótce dotrzesz do jeziora lawy. W dalszą wędrówkę udajesz się sam, czołgając się i unikając żywiołaków (są bardzo silne, ale możesz próbować im przyłożyć). Dotrzesz do drzwi. Otwórz je i czołgaj się wzdłuż wschodniej ściany, trzymając się jej bardzo blisko. W ten sposób nie zostaniesz dostrzeżony przez golema. Dotrzyj do sarkofagu i weź zeń amulet. Wróć do szczeliny w ścianie. Na wprost niej są drzwi – otwórz je. Połóż amulet na ołtarzu. Golem po drugiej stronie jeziora włączy się na chwilę i wytłucze kilka żywiołaków. Wróć do szczeliny i idź wzdłuż zachodniej ściany. Przedostań się na drugą stronę rzeki przy kamieniu i kontynuuj wędrówkę. Skręć w pierwszą odnogę na wschód i idź wzdłuż południowej ściany – dotrzesz do odcinka oczyszczonego przez golema (możesz też, przeszukawszy jego ciało, zdobyć Run Wzmocnienia). Cofnij się do ostatniego zakrętu i idź na północ. Natkniesz się na żywiołaka lawy, kręcącego się dookoła góry, z której wypływa lawa. Kolejny paraduje przed górą. Ostrożnie wespnij się na nią, omiń źródełko lawy i wyczekaj do odpowiedniego momentu, aby przekraść się na wschód. Zauważ, że wyjście z góry jest również pilnowanie przez żywiołaka lawy – unikaj go. Idź na wschód, dopóki nie dotrzesz do szczeliny w ścianie. Skręć na północ i wczołgaj się do pokoju z golemami. Wszystkie one są jak najbardziej ożywione, ale za to każdy z nich patrzy tylko w jednym kierunku (minimapa powie Ci dokładnie, który gapi się w którą stronę). Ostrożnie przekradnij się obok nich, nie pozwól, aby Cię dostrzegły. W północno wschodnim rogu jest przejście do kolejnego małego pomieszczenia. Tu masz sarkofag z, bagatela, 1000. monet! Zaś w południowo wschodnim rogu komnaty z golemami jest jeszcze jedno pomieszczenie z sarkofagiem zawierającym 1500 monet. Wyczołgaj się z pokoju do głównego przejścia i skieruj na północny wschód. Opuść strefę. Zadanie zostało wykonane dostaniesz teraz następne do wykonania – wejść do domostwa wielkiego maga. Udaj się w Odległe Góry.

Idź ścieżką, aż dotrzesz do domostwa maga, które leży w północnej części doliny. Wejdź do środka. Porozmawiaj z wielkim magiem, zapytaj go o Joonsa i Canię. Pożegnaj się z towarzyszami najemnikami i udaj się do Ingos.

Dostałeś zadanie znalezienia miasta. Idź na południe. Natkniesz się na tygrysy śnieżne – na tym etapie są trudnym orzechem do zgryzienia. Powinieneś unikać też potyczek z agresywnymi ludźmi. Idź na wschód, skorzystaj ze wschodniego przejścia, a potem posuwaj się wzdłuż gór. Pamiętaj, aby nie zwracać na siebie uwagi. Trolla miń, przekraczając południowe przejście. Jeżeli czujesz się na siłach, przejdź na południe od obozowiska myśliwych. W tym celu przekrocz rzekę i idź dalej przez most. Teraz udaj się dalej na północny wschód, gdzie znajdziesz miasto. Wejdź do niego. Wykonałeś ostatnie zadanie EVIL ISLAND.

Gratuluję!

*Ator*

# w imadle

**Nival**
www.nival.com

DYSTRYBUTOR PL – CDDA
STRONA PL – www.cdda.com.pl
TERMIN WYDANIA PL – MARZEC
PC WIN'95/98 Min. Pentium II 233, 64 MB RAM

**OCENA: 9/10**

# Fallout Ta

## BROTHERHOOD OF STEEL

**CZ.2**

W poprzednim odcinku niniejszego poradnika dowiedzieliście podstawowych faktów dotyczących grania w FALLOUT TACTICS. Dzisiaj trochę więcej szczegółów – taktyki walki, przegląd bardziej zaawansowanej broni oraz krótki kurs prowadzenia pojazdów.

### PRZECIWNICY

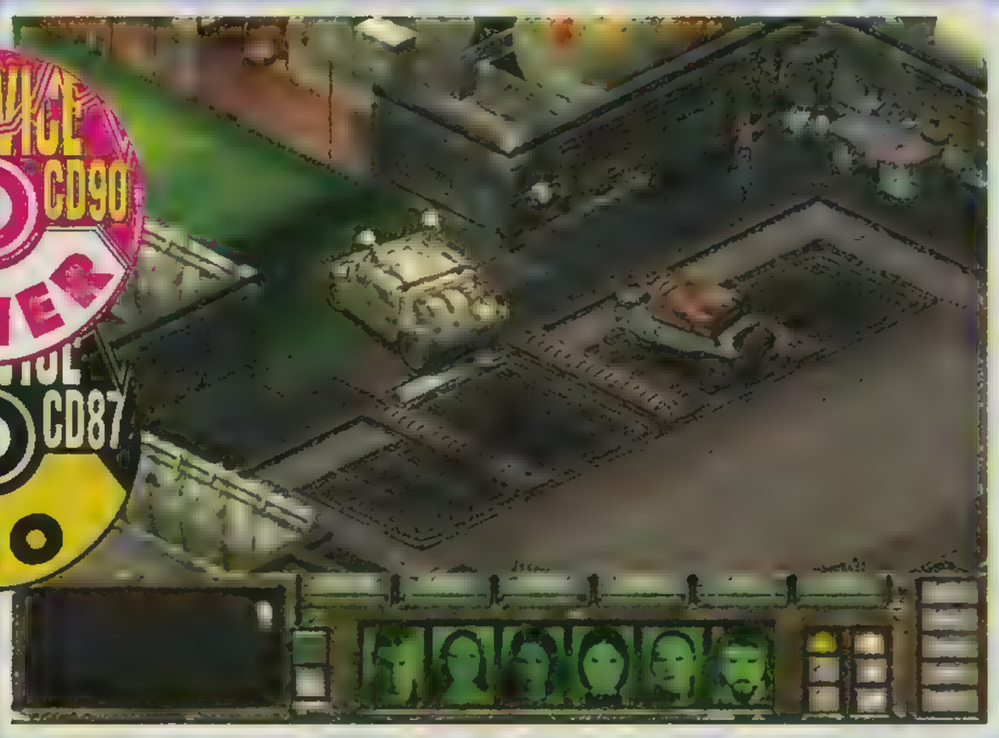
***Ludzie*** – w zasadzie sprawiają problemy tylko i wyłącznie na początku gry (pierwsze kilka misji). Jak to ludzie – strzelają przeciętnie i raczej nie noszą żadnej zbroi. W momencie gdy z kałasznikowa będziesz w stanie położyć klienta z odległości mniej więcej 10 pól, będziesz bezpieczny. Nawet gdyby Cię raz trafił, to i tak nie tragedia, a drugiej okazji już miał nie będzie. Potem, gdy już zdobędziesz ciężką broń maszynową, możesz w ogóle zapomnieć o bandytach i innych pajacach – jedna seria roznosi ich na atomy.

***Mutanci*** – przeciwko nim Twoje karabiny snajperskie będą dość mało skuteczne. Do wyboru masz dwie opcje. Albo zacząć się w dużej odległości i zdejmować ich pojedynczymi strzałami (trzeba wlepić około 30), albo zaryzykować podejście na bliższą odległość i trafienie jedną lub dwiema dobrymi seriami z broni ciężkiej. Musisz bardzo uważać, gdyż zbroja nie będzie w stanie ochronić Cię przed ogniem maszynowym – przeważnie każda seria z odległości mniejszej niż 10 pól kończy się gwałtowną śmiercią. Na początku będziesz więc musiał korzystać z osłon terenowych – na przykład chować się za murkami. Przypuszczalnie walki należy rozgrywać w trybie turowym. Pamiętaj wtedy tylko o jednym – pod żadnym pozorem nie włączaj „na chwilkę" trybu RTS! Przeciwnikom wystarczy moment, by ponownie wejść w tryb strażniczy i wtedy możesz dostać nieoczekiwaną serię. Jeżeli natomiast dobrze rozegrasz starcie w całości w trybie turowym, grozi Ci co najwyżej jeden strzał znienacka od każdego z przeciwników. Najlepiej sprowokować reakcję wroga z dużej odległości, przejść na turówkę i spokojnie podejść.

***Roboty*** – jeżeli wydawało Ci się, że mutanci są twardzi, to z pewnością będziesz nieprzyjemnie rozczarowany pierwszymi starciami z robotami. Bowiem okaże się, że Twoje strzały z broni palnej ledwo rysują im lakier. Możesz zapomnieć o strzelaniu z małokalibrowej broni dalekiego zasięgu – zadaje ona średnio 2–3 punkty obrażeń. Również serie z broni maszynowej okażą się żenująco mało skuteczne. Całe szczęście, w czasie, gdy przyjdzie Ci zmierzyć się z podwładnymi Kalkulatora, będziesz już miał pierwsze przedstawicielki broni energetycznej. Najlepsza jest strzelba elektromagnetyczna, ale tej można zdobyć tylko jeden egzemplarz. Całkiem nieźle sprawdza się karabin plazmowy, z tym że – niestety – nie da się go przerobić na turboplazmę (a w każdym razie, mnie nie udało się znaleźć nikogo, kto by to potrafił). Począwszy od pierwszych starć z robotami powinieneś konsekwentnie rozwijać swoim ludziom umiejętność używania broni energetycznej.

Najprościej niszczy się zwykłe, humanoidalne roboty. Przeważnie są uzbrojone w lasery lub działka. W bazie sprzęt ten możesz sprzedać za niezłą kasę – to trochę osładza ciężkie niekiedy starcia. Uciążliwe są małe, pająkowate robociki, które wyskakują spod ziemi. Najlepiej rozwala się je ze śrutówy Pancor Jackhammer lub plazmy. Warto zniszczyć delikwenta, zanim do Ciebie dobiegnie – co prawda, ich ataki nie są zbyt silne, lecz mają sporą szansę Cię uszkodzić, na przykład wybić Ci oko. Nieprzyjemne potrafią też być latające wyrzutnie rakiet. Mają całkiem spory zasięg i dużą celność, a poza tym przeważnie latają trójkami. „Plomba" z trzech rakiet może zaboleć nawet najtwardszego z Twoich ludzi. Różne wariacje jeżdżących robotów są mało groźne, chyba że wpadniesz im bezpośrednio pod koła (i lufy). Najgroźniejsze są behemoty, posiadające ponad 1000 punktów życia. Trzeba je rozstrzeliwać ze wszystkiego, co tylko znajdzie się pod ręką. Czasami warto z takim robotem walczyć pojedynczym, najlepiej opancerzonym członkiem grupy – ataki behemotów są obszarowe i podczas walki dostaje się całemu oddziałowi naraz.

Walcząc z robotami, musisz pamiętać o tym, że rzadko chybiają celu. Jeżeli stoisz w odległości 20 pól od takowego, możesz być na 99% pewien, że zostaniesz trafiony. Wbrew pozo-



# ...ctics

rom, roboty często noszą ze sobą różne przydatne rzeczy (np. duże ilości amunicji), więc nie zapomnij przeszukać ich truchet.

***Generał Barnaky*** – pomimo groźnego wyglądu nie jest zbytnio twardy – ja zabiłem go w jedną rundę. Co prawda, pancerz ma całkiem niezły, ale wystarczy jeden krytyczny strzał z ciężkiej broni maszynowej, by sprowadzić go do parteru.

***Wieżyczki*** – strzelają laserami, rakietami lub seriami z broni ciężkiej. Te ostatnie są chyba najgroźniejsze, bo potrafią przeciąć Cię wpół za jednym razem. Z wieżyczkami należy walczyć na odległość, w trybie turowym. Chowasz się za jakiś solidny przedmiot, wychylasz, strzelasz, chowasz z powrotem. I tak aż do skutku. Wieżyczkę można rozwalić praktycznie bez strat (no, może poza pierwszą salwą z overwatcha).

## POJAZDY

Pierwszym pojazdem, jaki uda Ci się zdobyć, będzie hummer (4. misja). Następnie będziesz miał okazję wejść w posiadanie scoutera (mały pojazd zwiadowczy), APC (opancerzony transporter piechoty), czołgu oraz (tylko na jedną misję) pojazdu transportującego bombę atomową. Niewątpliwie, najprzydatniejszy jest hummer, z tej prostej przyczyny, że mieści się w nim 6 osób. W APC również będziesz w stanie upchnąć całą ekipę, lecz porusza się on bardzo wolno, a poza tym nie ma bagażnika (co w zasadzie dyskwalifikuje go jako pojazd dla oddziału). Scouter mieści 2 osoby. Jeździ się nim najprzyjemniej, lecz to sprzęt czysto rekreacyjny i na misjach nie przyda się zbytnio. Wylatuje na każdej minie i często rozkracza na skutek zwykłego ostrzału z karabinów. Czołg mieści 5 osób i byłby nawet całkiem fajny, gdyby nie to, że jego działo jest żałośnie nieskuteczne – po bezpośrednim strzale mutant czy robot powinien zamienić się w pył, a tak, niestety, nie jest. W połączeniu z faktem, iż amunicja do czołgu jest niezwykle kosztowna, w zasadzie go to dyskwalifikuje. Ja w każdym razie używałem przez cały czas hummera. Aby dostać się do bagażnika, musisz wsiąść do pojazdu i włączyć inventory. To zmiana w stosunku do drugiej części FALLOUTA, gdzie wystarczyło kliknąć bagażnik. W samochodzie mieści się bardzo dużo sprzętu, w zasadzie w ogóle nie musisz się przejmować miejscem.

Pamiętaj, by najpierw zbadać teren piechotą, a dopiero później wjeżdżać pojazdem. Atakowanie „na palę" kończy się przeważnie „skokiem" na minie lub „gongiem" z bazooki, co w sposób bolesny, choć efektowny kończy wszystkie zabiegi. Jeżeli część z Twoich osób jedzie samochodem, a część biegnie obok, zadbaj, by kierowca miał wysoki współczynnik umiejętności szoferskich, gdyż inaczej możesz przez przypadek przejechać pieszych. Zabić ich nie zabijesz, ale możesz danemu osobnikowi na przykład zwichnąć nogę, a to wiąże się z uciążliwym leczeniem.

## POLA MINOWE

Co najmniej kilka razy w trakcie gry natkniesz się na rozległe pola minowe. Jeżeli ktoś z Twoich ludzi ma współczynnik „pułapki" na bardzo wysokim poziomie, możesz próbować zabawy w rozbrajanie, lecz najszybciej i najbezpieczniej unieszkodliwia się je ze śrutówy. Stajesz w odpowiedniej odległości i strzelasz obok miny – wylatuje w powietrze razem ze wszystkimi koleżankami.

## NAJLEPSZE ZBROJE I BROŃ

Najlepszą zbroją w grze jest Zaawansowany Wspomagany Pancerz (zgodnie z tradycją). Ma najlepszą klasę, a poza tym podnosi Twoją siłę (tak jest – możesz nosić więcej zabawek:) Powinieneś w miarę możliwości jak najszybciej wyposażyć cały oddział w takie zbroje, co jednak proste nie będzie, gdyż jedna kosztuje 20 tys. Prawdopodobnie dopiero w 3–4 ostatnich misjach Twoi ludzie będą w nie w pełni wyposażeni. Warto jednak, by przynajmniej jeden z nich miał Pancerz Tesli (najlepiej razem z ZWP). Co prawda nie daje on takiej ochrony przed pociskami jak inne, lecz jest bezkonkurencyjny przeciwko broni energetycznej. Dobry żołnierz w Pancerzu Tesli może przyjąć „na klatę" kilkanaście strzałów z wieżyczki laserowej.

Najlepszą bronią w grze jest działko Gaussa. To prawdziwa wunderwaffe – jeden strzał, jeden trup (a czasem i kilka, jak stoją blisko siebie). Cóż, maszynówka nie może być kiepska. Dość trudno, co prawda, o amunicję, lecz naprawdę warto się za nią rozejrzeć – strzelanie z tego sprzętu to czysta przyjemność:)

O FALLOUT TACTICS można by jeszcze długo pisać, ale dosyć tego. Wiecie już wszystko, co wiedzieć powinniście, teraz czas na trochę praktyki. Przed Wami 20 niepowtarzalnych misji – los świata leży w Waszych rękach.

*Frogger*

## w imadle

14 Degrees East/Interplay

www.jewbrotherhoodofsteel.com

DYSTRYBUTOR PL – CD PROJEKT
STRONA PL – www.cdprojekt.com
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95/98 Min. Pentium 300, 64 MB RAM

OCENA: 9.5/10

# Black & W

Witam. W niniejszym tekście przedstawiam podstawowe porady co do wyznawców, szkolenia chowańca i metody podboju wiosek. Zamieszczam także wykaz czarów wraz ze schematami przywołujących je gestów.

## MIESZKAŃCY

Twoi wyznawcy to najistotniejszy „towar". Naprawdę warto o nich dbać – bóg pozbawiony mocy modlitewnej opadnie z sił i przegra w walce o rząd dusz. A oczekiwania wieśniaków wcale nie są tak duże.

Najpierw kilka słów o budowlach. Od chwili, gdy na poziomie II otrzymujesz dostęp do warsztatu, warto szybko rozbudowywać podbite wsie. Każda nowa chata zwiększa zadowolenie mieszkańców, chętniej się wtedy rozmnażają. Warto wybudować cmentarz – po śmierci ciało rolnika zostanie zakopane w ziemi, na grobie zaś wyrasta przyzwoity nagrobek. Jeśli jednak nie zainwestujesz w żalnik, zawsze możesz „zutylizować" doczesne szczątki podopiecznych – wystarczy, że podniesiesz szkielet i złożysz go na ołtarzu. To jedyna metoda poświęcania ludzi bez ich zabijania.

Zwracaj uwagę na flagi oczekiwań (wokół spichlerza). Jeśli wybrałeś ścieżkę zła, pamiętaj, aby nie uśmiercać zbyt wielu wieśniaków. Szybko będą błagać o litość, jednak można to zignorować. Jeśli jesteś „dobry", staraj się utrzymywać flagi poniżej połowy masztu. Nie jest niezbędne ściąganie ich do zera – w końcu nie jesteś chłopcem na posyłki. Czasami konieczne staje się zmniejszenie populacji. „Złemu" wystarczy utopić odpowiednią liczbę ludzi bądź zamknąć ich na ogrodzonym terenie i spalić „cudem" lub poświęcić na ołtarzu. „Dobry" powinien nadliczbowych wyznawców użyć jako misjonarzy lub kupców – opuszczą wioskę i będą wywierać korzystne wrażenie na innych nacjach.

## CHOWANIEC

Którego chowańca wybrać? Oto jest pytanie! Na początku do dyspozycji są trzy stworzenia: tygrys, krowa i małpa. Jeśli zainstalowałeś odpowiednie patche (dostępne razem z wersją kolekcjonerską gry oraz w Internecie), po powrocie do chaty opiekuna możesz wybrać odpowiednią istotę. Pozostałe są dostępne w późniejszych epizodach lub... po użyciu trainera.

Trzy pierwsze istoty stworzono według jednego schematu. Mamy tu więc niezłego wojownika – tygrysa (choć to równocześnie debil), inteligenta – małpę oraz postać o zrównoważonych współczynnikach – krowę. Wśród pozostałych wyróżniają się: lew (silny, dość inteligentny, doskonały wojownik), lampart (niezły zabijaka, niezwykle silny i zwinny) oraz owca (przykład klasycznej pierdołowatości). Pamiętaj, iż system kar i nagród nie jest zerojedynkowy. Nie ma sensu wykorzystywać ich za każdym razem w 100%, warto stopniować zarówno zachęty, jak i przestrogi. Twój podopieczny będzie w pierwszej kolejności robił to, za co otrzymał pełną nagrodę. Z kolei kary nie służą do stworzenia „złego" chowańca. Jeśli chcesz go do skłonić do zjadania ludzi czy też niszczenia ich mienia, używaj w stosownym momencie nagrody. Kilka słów o używaniu smyczy. Podstawa to smycz nauki – chowańca warto cały czas szkolić, po pewnym czasie sam będzie czynił cuda czy też transportował wieśniakom surowce. Przed rozpoczęciem nauki konieczne jest zwrócenie uwagi na chowańca – klikasz w żądanym miejscu PPM. Przed nauką cudów warto zgromadzić większą ich ilość, najlepiej w postaci baniek z dozownika. Chowańca należy nagradzać dopiero po wykonaniu czynności, a nie w jej trakcie, bo potraktuje to po prostu jako zachętę do trzymania danego przedmiotu w rękach nie do jego używania. Smycz współczucia – konieczna, jeśli chcesz mieć chowańca pomocnego mieszkańcom wioski. Najlepiej przywiązać go do spichlerza – będzie wtedy reagował na potrzeby ludzi. Podobnie działa smycz agresji – długie trzymanie na niej podopiecznego spowoduje znaczne spaczenie jego charakteru. Poza tym pamiętajmy, iż wszystkie parametry chowańca zostają przeniesione do/z innych trybów gry. Warto więc poświęcić trochę czasu

## CUDA PODSTAWOWE:

| Nazwa | Koszt modlitwy (w tys.) | Poziomy wzmocnienia (w tys.) | Uwagi |
|---|---|---|---|
| Błyskawica | 5 | 1 – 7,5 (większa błyskawica)<br>2 – 10 (ogromna błyskawica) | Dobra, precyzyjna metoda podpalenia czegokolwiek. Np. chowańca przeciwnika |
| Burza | 8 | 1 – 15 (+pioruny)<br>2 – 20 (+pioruny i tornado) | Można gasić nią ogień, można także zesłać jako kataklizm |
| Drewno | 7 | – | Kiedy już skończą się lasy – jedyna metoda rozbudowy wioski |
| Kula ognia | 3,5 | 1 – 7,5 (trzy kule)<br>2 – 10 (pięć kul) | Można nią miotać poza strefę własnego wpływu |
| Las | 13 | – | Drogi, ale skuteczny w przypadku wytrzebienia naturalnego drzewostanu |
| Megawybuch | 16 | 1 – 32 (większy wybuch)<br>2 – 60 (armagedon) | Co tu dużo mówić – skuteczny niczym nalot dywanowy |
| Pożywienie | 7 | 1 – 10 (więcej pożywienia) | Jedna ze skuteczniejszych metod wywierania wrażenia na ludziach |
| Ptaki | 12 | – | Powoduje pojawienie się stada uskrzydlonych stworzeń. Bardzo widowiskowe, pozwala zdobyć nawet 100 punktów wiary |
| Tarcza fizyczna | 7 | – | Dobra obrona przed bombardowaniem – szkoda tylko, że tak krótkotrwała |
| Tarcza psychiczna | 7 | – | Jeśli tylko możesz, osłaniaj nią sporną wioskę – przeciwnik nie pokrzyżuje Ci szyków |
| Teleport | 5 | – | Metoda szybkiego przemieszczania wieśniaków oraz chowańca |
| Uzdrowienie | 6 | 1 – 7 (większy zasięg) | Działa zarówno na ludzi, jak i na chowańca |
| Woda | 5 | 1 – 7 (większe opady) | Skutecznie nawodni pola i ugasi płonące zabudowania |
| Zwierzęta | 14 | – | Powoduje pojawienie się stada wilków. Jakże malowniczo mordują mieszkańców... |

# White

na multiplayera czy skirmish – to najprostsze metody podszkolenia podopiecznego bez tracenia czasu gry.

## KONWERSJA WSI

Oto kilka metod zmiany systemu wierzeń obcej wsi.

***Napełnianie spichlerza*** – najskuteczniejsze są cuda, choć na wyobraźnię działa też wyrwanie drzew z lasu i przeniesienie ich do spichlerza. Można zresztą oszukiwać, kradnąc produkty i po chwili je zwracając. Wrażenie robią wszelkiej maści przedmioty latające – wieśniacy, kamienie, drzewa, głazy itp. Warto poprzesuwać je nad wioską kilkakrotnie.

***Magiczne artefakty*** – tworzymy je, umieszczając głaz wewnątrz własnej wioski. Po chwili ludzie zaczynają wokół niego tańczyć i przemieniają go w artefakt. Teraz wystarczy umieścić go w obcej wiosce. Podobnie działają misjonarze – należy podnieść jednego ze swych wyznawców i postawić na ziemi obok obcego totemu – natychmiast rozpocznie pracę duszpasterską. Warto wreszcie wprowadzić do osady chowańca. Wywrze spore wrażenie samym swym pojawieniem się, później natomiast może zaopatrywać mieszkańców w surowce lub też niszczyć ich domy (natychmiast dostarczyć materiałów do odbudowy!).

Dobrze jest rzucić w pobliżu wioski (lub w samej wiosce) dowolne cuda – działa zarówno ozdrowienie, jak i powstanie lasu, burza, deszcz (zwłaszcza na pola) czy megawybuch. Jeśli przypadkiem coś zniszczysz, zawsze warto to szybko odbudować. I brutalna rada – im mniej ludzi, tym szybciej rośnie wiara. Mieszkańców można likwidować ręcznie, można palić cudami, można w końcu przenieść (na poziomie II) zarażone ziarno do spichlerza.

I na koniec uwaga na nieco inny temat. Jeśli zdarzy się, że będziesz musiał przeinstalować grę, pamiętaj o zachowaniu swego profilu. W tym celu skopiuj go w bezpieczne miejsce i przeinstaluj grę. Następnie uruchom ją ponownie i nazwij boga tak samo, jak poprzednio. Teraz wystarczy wyjść z gry i przenieść katalog z profilem w bezpieczne miejsce. Trochę to uciążliwe, ale przynajmniej chroni przed koniecznością przechodzenia gry od początku.

*Pooh*

## PRZEGLĄD CHOWAŃCÓW

| | Siła | Szybkość marszu | Szybkość biegu | Szybkość reakcji | Inteligencja | Czas wzrostu | Czas ozdrowienia | Kiedy odblokowany |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Goryl | 6 | 6 | 8 | 5,4 | 3,6 | 1 300 | 7 | Po uruchomieniu patcha |
| Koń | 4 | 8 | **10** | 6,2 | 6,2 | 1 350 | 8 | Po uruchomieniu patcha |
| Krowa | 3 | 6 | 8 | 4 | 5.5 | 1 500 | 11 | Od początku gry |
| Lampart | 5,5 | **8,2** | **10** | **9** | 2,3 | 1 450 | 6 | Po uruchomieniu patcha |
| Lew | **6,5** | 7,5 | 9 | 6 | 6 | 1 350 | **5** | Po zaliczeniu zadania z wilkiem, poziom V |
| Małpa | 3 | 7 | 8 | 5,5 | **8** | **1 200** | 8 | Od początku gry |
| Mandryl | 5 | 7 | 9 | 5,5 | 4 | 1 250 | 9 | Po uruchomieniu patcha |
| Niedźwiedź | 5 | 7 | 9 | 5,5 | 3,3 | 1 600 | 7 | Po oczyszczeniu łasu z niedźwiedzich odchodów na poziomie V |
| Niedźwiedź polarny | 5,5 | 7 | **10** | 5,4 | 3,4 | 1 650 | 7 | Po zaliczeniu zadań z żeglarzami, poziom I i V |
| Owca | 3,6 | 6 | 8 | 5.4 | 3.6 | 1 375 | 13 | Po odnalezieniu wszystkich 9 owiec w zadaniu na poziomie I |
| Tygrys | 6,2 | 7,5 | 9,5 | 7,2 | 1,5 | 1 400 | **5** | Od początku gry |
| Wilk | 5 | 8 | **10** | 8 | 4,5 | 1 300 | 7 | Na końcu zdradzieckiej ścieżki na poziomie IV |
| Zebra | 4 | 8 | **10** | 6,5 | 6,5 | 1 300 | 8 | Po zaliczeniu zagadki z grzybkami na poziomie II |
| Żółw | 2 | 6 | 8 | 2,3 | 7 | 2 000 | 12 | Po zaliczeniu Rybiego Puzzle na poziomie IV |

*Parametry „Siła", „Szybkość marszu", „Szybkość biegu", „Szybkość reakcji" oraz „Inteligencja" są oczywiste – we wszystkich im względna wartość jest wyższa, tym lepiej. „Czas wzrostu" oznacza w minutach długość czasu, jakiego potrzebuje chowaniec do osiągnięcia ostatecznego wzrostu. „Czas ozdrowienia" z kolei pokazuje, po ilu minutach wskaźnik uszkodzeń chowańca spadnie ze 100% do zera (bez pomocy czarów leczniczych).*

## CUDA CHOWAŃCA

Można je stosować zarówno na stworzeniu własnym, jak i przeciwnika, jednak swego pupilka nauczymy cudów jedynie demonstrując ich działanie na oponencie.

| Nazwa | Koszt modlitwy (w tys.) | Uwagi |
|---|---|---|
| Atak much | 8 | Bardzo dokuczliwa plaga, skutecznie odwraca uwagę od otoczenia |
| Niewidzialność | 9 | Do zastosowania na własnym chowańcu, przeciwnik będzie uroczo zdezorientowany |
| Powiększenie | 7 | Nagle powiększony chowaniec wywrze ogromne wrażenie na ludziach |
| Współczucie | 6 | Warto skorzystać z tego cudu podczas kształtowania „dobrej" osobowości chowańca |
| Wzrost siły | 8 | Daje doskonałe efekty w połączeniu z cudem złości |
| Zamrożenie | 8 | Całkowite unieruchomienie. Nie można ani walczyć, ani rzucać czarów |
| Złość | 6 | Podnosi poziom agresji podczas bitwy lub pomaga zlikwidować problem z przeludnieniem wioski |
| Zmniejszenie | 6 | Cud jedynie do użytku zewnętrznego. Najlepiej na przeciwniku |

SECRET SERVICE CD90 TRAINER

Widle

EA Games
www.bwgame.com
DYSTRYBUTOR PL – IM GROUP
STRONA PL – www.imgroup.com.pl/bw
TERMIN WYDANIA PL – JEST
PC WIN'95-Me – Min. Pentium 350, 64 MB RAM
OCENA: 10/10

# Necronom
## THE DAWNING OF DARKNESS

Jak to wspomniałem już w recenzji, granie z opisem odbiera wiele przyjemności z zabawy. Radzę więc korzystać z poniższego tekstu tylko wtedy, gdy macie jakiś naprawdę poważny przestój.

### DOM WILLIAMA STANTONA

Pewnego dnia ocknąłem się w swoim biurze i usłyszałem, jak ktoś puka do drzwi. Nie zwlekając, udałem się więc, aby sprawdzić, któż to mnie niepokoi. Za drzwiami stał mocno zdenerwowany Edgar Wycherley. Dosyć chaotycznie próbował wyjaśnić mi cel swojej wizyty. Następnie wręczył mi dziwny przedmiot – pryzmat. Widniały na nim jakieś dziwne symbole. Wróciłem do swojego biura i wziąłem kluczyk, który leżał obok telefonu. Otworzyłem nim szufladę nad biurkiem obok. Wyjąłem z niej pieniądze i kluczyki do motocykla. Znowu usłyszałem jakieś pukanie do drzwi, a więc ponownie udałem się w ich kierunku, aby sprawdzić, kogo to do mnie znowu przyniosło. Tym razem był to doktor Egleton. Po krótkiej rozmowie wręczył mi karteczkę ze swoim numerem telefonu. Wyszedłem z domu i udałem się w kierunku stojącego tuż przy płocie motocykla. Uruchomiłem go za pomocą kluczyków, które wcześniej zabrałem z szuflady. Następnie udałem się w prawo, ścieżką prowadzącą do Pawtuxet.

### PAWTUXET

Kiedy dotarłem do tego zapyziałego miasteczka, skręciłem w alejkę tuż za kościołem. Siedziała tam Ma Brady. Zadałem jej dwa pytania, jednak kobieta nie chciała dużo gadać, tylko zażądała pieniędzy. Wyjąłem więc z kieszeni trochę drobnych i wręczyłem jej. Wtedy skierowała mnie do pobliskiego sklepu „Crumb & Son". Zaraz, zaraz... to taki biały budynek, który mijałem tuż przed kościołem? Niezwłocznie się do niego udałem. Zadałem sklepikarzowi trzy pytania. Wyjąłem pieniądze z kieszeni i użyłem ich na mapie leżącej tuż obok sprzedawcy. Następnie użyłem mapy na nim samym i w ten oto sposób ją zakupiłem. W swej dalszej wędrówce będę używał jej do przemieszczania się. Następnie powtórzyłem te same czynności, by wejść w posiadanie zapałek. One również leżały obok szanownej osoby sklepikarza. Po powyższych zakupach skorzystałem mapy i udałem się do domu Edgara Wycherleya.

### DOM EDGARA WYCHERLEYA

Zadzwoniłem do drzwi wejściowych. Po jakiejś chwili otworzył mi lokaj. Nie był zbyt sympatyczny. Wręcz chamski. Oznajmił, że jego pana nie ma w domu i trzasnął mi drzwiami przed nosem. Zbaraniałem! Starałem się nie przesadzać z tym dzwonieniem, bo lokaj mógłby się zdenerwować, a jeden jego cios był w stanie pozbawić mnie przyjemności uczestniczenia w dalszych poszukiwaniach. Ale dobijałem się tak długo, że w końcu sługa mojego przyjaciela powiedział wreszcie coś konkretnego. Ponownie skorzystałem z mapy okolicy i udałem się do domu rodziców Edgara Wycherleya.

Naszego przyjaciela Edgara zabierają do wariatkowa!

Dom Edgara Wycherley'a

### DOM RODZICÓW EDGARA WYCHERLEYA

Wszedłem do tego domu. Od razu zostałem powitany przez ojca mego przyjaciela. Porozmawialiśmy sobie trochę, a następnie udaliśmy do pokoju gościnnego. Kiedy ojciec Edgara na chwilę wyszedł, zerknąłem na wiszący na ścianie obraz Gregora Hershela. Następnie opuściłem pokój gościnny i udałem się do miasteczka Pawtuxet.

### PAWTUXET

Ponownie udałem się do sklepu i znowu wypytałem sklepikarza o kilka rzeczy. Wziąłem pieniądze z kieszeni i dałem je sklepikarzowi. Skierowałem się w stronę portu. Na łodzi pracował kapitan Shermann. Nie omieszkałem zamienić z nim kilku zdań. No i dobrze, bo dzięki tej rozmowie dowiedziałem się, że powinienem odwiedzić miejscową gazetę – Providence Gazette. Oczywiście, skorzystałem z tej wskazówki i niezwłocznie się udałem do redakcji.

### PROVIDENCE GAZETTE

W redakcji spotkałem młodego, okropnie wyglądającego dziennikarza Earla Smitha. Po krótkiej z nim rozmowie skierowałem się do archiwum gazety. Przeszukałem szufladę oznaczoną jako „1741–1760". Zabrałem z niej artykuł na temat różnych tajemniczych zniknięć. Ponownie skorzystałem z mapy i udałem się do miasteczka Pawtuxet.

### PAWTUXET

Skierowałem się w stronę portu i ponownie wdałem się w rozmowę z kapitanem Shermannem. Następnie próbowałem dostać się do domu Black Fisha. Miałem blisko – budynek ten znajdował się tuż za mną. Wokół wejścia stały beczki. Właściciel nie wpuścił mnie do środka, w związku z czym znowu skierowałem swoje kroki do pobliskiego sklepu i pociągnąłem za język sklepikarza. Wyjąłem pieniądze i zakupiłem gorzałkę. Z takim oto prezentem ponownie udałem się do Fisha. Kiedy podarowałem

m u

# nicon

zakupiony przed chwileczką trunek, naglę stał się bardzo uprzejmy i rozmowny:) Wyszedłem z domu i porozmawiałem z siedzącym nieopodal i palącym fajkę Arthurem Procopem. Po skończonej pogawędce skorzystałem z mapy i udałem się do domu Edgara.

## DOM EDGARA WYCHERLEYA

Tym razem mój przyjaciel był w domu. Przeprowadziłem więc z nim krótką rozmowę. Następnie udałem się do swojej siedziby.

## DOM WILLIAMA STANTONA

W biurze wyjąłem z kieszeni karteczkę z numerem do doktora Egletona i skorzystałem z telefonu. Po skończonej rozmowie udałem się do domu rodziców Edgara Wycherleya.

## DOM RODZICÓW EDGARA WYCHERLEYA

Poprosiłem ojca Edgara o zezwolenie na wejście do pokoju jego syna. Zgodził się, więc od razu się tam udałem – na górę, na koniec korytarza. Z tego pomieszczenia zabrałem dziennik, który leżał na półce po prawej stronie. Po dalszym szukaniu znalazłem także klucz do domu Edgara – w biurku, w trzeciej szufladzie od lewej. Następnie skorzystałem z mapy i udałem się do domu Edgara.

## DOM EDGARA WYCHERLEYA

Wyjąłem z kieszeni klucze, które przed chwilą zabrałem z domu rodziców Edgara i otworzyłem sobie drzwi. Podszedłem do kredensu i otworzyłem jego środkową szufladę. Zabrałem z niej trudny do odczytania list, po czym otworzyłem prawą szufladę. Tam był list od Simona O. do G.H. Ten świstek papieru również sobie przywłaszczyłem. W drodze do wyjścia spotkałem Edgara. Wyglądał na strasznie zbłąkanego. W dodatku w ogóle nie zorientował się, że nie zaprosiłem mnie do siebie. Dzięki temu upiekło mi się to, bądź co bądź, włamanie. Po skończonej rozmowie skierowałem się w stronę swego domu.

## DOM WILLIAMA STANTONA

Udałem się do biura i porozmawiałem sobie trochę z doktorem Egletonem. Postanowił on wziąć Edgara do siebie na obserwację. Znalazłem się więc ponownie w jego domu. Zabrałem stamtąd klucz w kształcie serca – leżał w dolnej szufladzie szafki po lewej stronie od wejścia do pokoju. Z tej samej szuflady zabrałem również plan letniego domku parterowego – leżał pod popielniczką, więc najpierw musiałem ją przesunąć. Wróciłem do siebie.

## DOM WILLIAMA STANTONA

Udałem się do biura i pokazałem zdobyty przed chwilą plan doktorowi Egletonowi. Kiedy już go obejrzał, skorzystałem z mapy okolicy i udałem się do letniskowego domku parterowego.

## LETNISKOWY DOMEK PARTEROWY

Z zewnątrz miejsce to wyglądało naprawdę na bardzo zaniedbane. Prawdę mówiąc, to miałem niezłego cykora i nie chciałem przebywać w tym miejscu. Obszedłem dom lewą stroną i wszedłem do szopy. Zabrałem z niej klucze znajdujące się po prawej stronie, i wyszedłem na zewnątrz. Niedaleko stał rozwalony samochód. Zabranymi przed chwilą kluczykami otworzyłem jego bagażnik i zabrałem z niego łom. Poszukałem głównych drzwi do domu. Niestety, były zamknięte. Przy pomocy łomu sforsowałem zamek i wszedłem do środka. Totalny bałagan, a na dodatek widoczność naprawdę marna! Na ścianie wisiał obraz. Bardzo dokładnie go przestudiowałem. Szczególni interesowałem się symbolem metalu – dostrzegłem go poniżej mężczyzny trzymającego kosę. Kiedy już się napatrzyłem, podszedłem do kredensu i wcisnąłem guzik, znajdujący się między kredensem a ścianą. Pudełko, które było w tej skrytce, okazało się zamknięte. Po chwili przypomniałem sobie o kluczu, który znalazłem w domu Edgara. Użyłem go i pudełeczko się otworzyło. Zabrałem z niego klucz Saturna i talizman Saturna. Szczególną uwagę zwróciłem na symbol i na znajdujący się pod stopami człowieka znak planetarny. Tuż obok schodów było wejście do pralni. Otworzyłem drzwi i wszedłem do środka. W pobliżu okna stała beczka. Przepchnąłem ją. Umożliwiło mi to dostanie się do zamka Saturna. Aby go otworzyć, musiałem wprowadzić następujący kod:

***Symbol Planetarny*** – Saturn musiał znajdować się na dole.

***Symbol Metalu*** – Ołów – musiałem ustawić go po stronie prawej.

***Symbol Anioła*** – Cassiel – ustawiłem go po lewej stronie.

Otworzył się zamek. Pasował do niego klucz Saturna. Otworzyło się wejście do jakichś korytarzy. Zszedłem na dół. Wyjąłem z kieszeni zapałki i zapaliłem wiszącą na ścianie pochodnię. Ach, od razu zrobiło się o wiele jaśniej! Czynność podpalania pochodni powtarzałem, idąc przed siebie. Na końcu korytarza znalazłem bramę. Zapaliłem pochodnię po lewej i wszedłem do biura po prawej. Pierwszą czynnością, jaką tam zrobiłem, było zapalenie świec znajdujących się po prawej stronie. Po prawej stronie pokoju była dźwignia. Użycie jej spowodowało otworzenie się bramy, która przed chwilą uniemożliwiła mi podróż w głąb korytarza. Wziąłem zapalniczkę ze stołu. Wróciłem na korytarz. Przy pomocy zapalniczki zapaliłem lampę i wszedłem do pomieszczenia ze studniami.

Rozwiązanie całej sprawy jest już naprawdę niedaleko, ale o dalszej przygodzie dopiero za miesiąc!

Cdn.

*Murmur*

**Mapa okolicy jest bardzo czytelna i przydatna**

**To brzydkie, opuszczone miejsce rozpozna każdy!**

# w imadle

Wanadoo Bublications

DYSTRYBUTOR PL – CODA

PC WIN 95-Me Min. Pentium 166, 32 MB RAM

OCENA: 8/10

**Spodziewałem się, iż będzie to jedynie ulepszona wersja GeForce'a 2 GTS. A tu miłe zaskoczenie! Projektanci nie próżnowali, lecz przygotowali kartę na tyle różniącą się od swej poprzedniczki, iż spokojnie możemy mówić o nowej jakości w grafice 3D!**

# GeForce

Wraz z premierą GeForce'a 256 (czyli ponad półtora roku temu) nVidia przejęła pałeczkę lidera wśród producentów układów graficznych domowego użytku. I dzierży ją do dziś. A teraz oto mamy nowy, dawno wyczekiwany jej produkt, dotychczas kryjący się pod nazwą NV20. Według tej firmy spokojnie można regulować... kalendarz:) Niemal dokładnie co pół roku niezmordowana nVidia wypuszcza nową kartę graficzną, za każdym razem oznajmiając, iż jej poprzedni produkt to już pieśń przeszłości. Czy aby na pewno GeForce 3 błyskawicznie zdetronizuje poprzednika?

Na pierwszy rzut oka jest niemal identyczny z wersją Pro układu GF2: te same częstotliwości taktowania (mniejsze niż w GF2 Ultra), takie same szybkości przetwarzania pikseli. Jednak pozory mylą! W tym wypadku najistotniejszy jest bowiem pewien często pomijany element. Na myśli mam, rzecz jasna, liczbę tranzystorów skrywających się w rdzeniu układu. Tu jest ich 57 milionów, czyli aż dwukrotnie więcej niż u poprzednika oraz o 15 milionów więcej niż w Pentium 4! Zostały one dobrze wykorzystane przy tworzeniu nowych modułów obróbki grafiki, kryjących się pod wspólną nazwą nfiniteFX Engine. Są to trzy potężne moduły: Vertex Shader (jednostka modyfikująca parametry wierzchołków), Pixel Shader (to samo dla pikseli) oraz nowa architektura pamięci – Lightspeed Memory Architecture. W największym skrócie rzecz ujmując: pierwsze dwa pozwalają na niemal dowolną zmianę wyglądu wyświetlanego obiektu, podczas gdy trzeci zapewnia doskonałą (niemal bez strat) komunikację wewnętrzną karty. Przyjrzyjmy się teraz dokładniej owym nowościom.

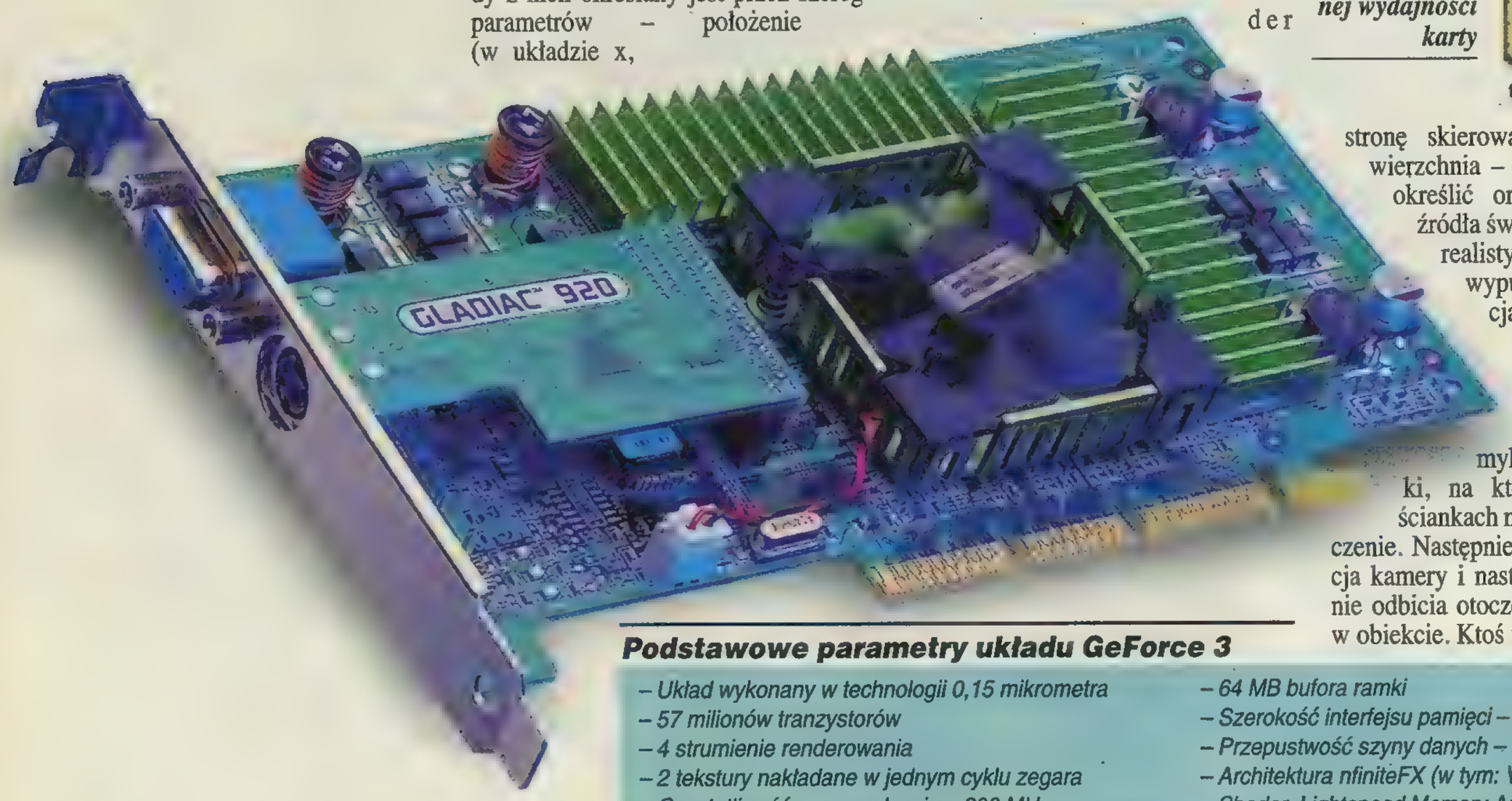
## Vertex Shader

Zacznijmy od odrobiny wiadomości podstawowych. Jak wiadomo, wszystkie obiekty w aplikacjach 3D zbudowane są z trójkątów, a każdy trójkąt ma, oczywiście, trzy wierzchołki. Każdy z nich określany jest przez szereg parametrów – położenie (w układzie x, y, z), kolor, oświetlenie czy też teksturę. Vertex Shader jest układem potrafiącym zmieniać te wartości na poziomie sprzętowym. Już widzę Wasze zawiedzione miny – jak to? tylko tyle? przecież to każdy głupi potrafi!!! Niby jakie miałoby to dać nam korzyści? Otóż – ogromne! W tej chwili nawet trudno sobie wyobrazić jakie. Ale przedstawcie sobie np. falującą powierzchnię wody czy też ruch liści na wietrze. Dotychczas realistyczne przedstawienie tego typu zjawisk wizualnych wymagało iście gigantycznych mocy obliczeniowych – należało klatka po klatce przeliczyć położenie każdego trójkąta obrazu. Teraz, dzięki małym programikom składającym się na moduł Vertex Shader, wystarczy podanie pojedynczej funkcji – zostanie ona w czasie rzeczywistym „zaaplikowana" każdemu wierzchołkowi. Na ekranie zobaczymy natomiast płynny morfing twarzy, kameleona zmieniającego kolor czy też widowiskowo eksplodujący obiekt.

## Pixel Shader

Poza tradycyjnymi funkcjami (czyli właściwym renderowaniem pikseli) Pixel Shader GeForce 3 wyposażono w kilka nowych (a przynajmniej ulepszonych) funkcji. Wspomnę o kilku najważniejszych. Podobnie jak Vertex Shader, także Pixel Shader jest modułem programowalnym. Dlatego poza klasycznym przetworzeniem pikseli jest on w stanie modyfikować ich parametry. Dzięki temu uzyskamy na przykład realistyczne mapowanie wypukłości (tzw. per–pikselowe) połączone z mapowaniem środowiska (bazującym na jego sześciennej mapie). Już wyjaśniam, o co chodzi. Starsze modele kart do stworzenia wypukłości używały ich mapy (tzw. mapowanie wytłaczane) lub też mapy środowiska (np. Matrox G400/450). nVidia, począwszy od GeForce'a 2, stosuje wspomniane mapowanie per–pikselowe. Każdy z punktów obrazu obdarzony jest specyficzną wartością, określającą, w którą stronę skierowana jest jego powierzchnia – dzięki temu można określić orientację względem źródła światła, czyli stworzyć realistycznie wyglądające wypukłości. Druga funkcja Pixel Shadera to sześcienna mapa środowiska – każdy obiekt jest jak gdyby zamykany w środku kostki, na której wewnętrznych ściankach namalowane jest otoczenie. Następnie ustalana jest pozycja kamery i następuje wygenerowanie odbicia otoczenia („środowiska") w obiekcie. Ktoś uważny zauważy, iż

*Dzięki nowatorskiej metodzie filtrowania Quincunx otrzymujemy pełnoekranowy antyaliasing wysokiej jakości przy zachowaniu rozsądnej wydajności karty*




### Podstawowe parametry układu GeForce 3

- *Układ wykonany w technologii 0,15 mikrometra*
- *57 milionów tranzystorów*
- *4 strumienie renderowania*
- *2 tekstury nakładane w jednym cyklu zegara*
- *Częstotliwość zegara rdzenia – 200 MHz*
- *Częstotliwość zegara pamięci – 230 MHz DDR*
- *64 MB bufora ramki*
- *Szerokość interfejsu pamięci – 128 bitów*
- *Przepustwość szyny danych – 7,3 GB/s*
- *Architektura nfiniteFX (w tym: Vertex Shader, Pixel Shader, Lightspeed Memory Architecture)*
- *Pełne wsparcie dla DirectX 8*

obie te funkcje oferował już NSR (nVidia Shading Rasterizer) GeForce'a 2. Owszem, ale tym razem działają one podczas jednego przebiegu. W efekcie otrzymujemy wzrost mocy obliczeniowej i efekt wizualny bliski rzeczywistemu!

Elementem Pixel Shadera jest także ulepszony moduł pełnoekranowego antyaliasingu wysokiej rozdzielczości. Poza tradycyjnym, 2– i 4–krotnym nadpróbkowaniem (renderowane są 2 lub 4 wersje tej samej ramki, podczas ich łączenia następuje wygładzanie krawędzi) opracowano także nowy, mniej wymagający sprzętowo tryb Quincunx. W jego wypadku konieczne jest wyrenderowanie jedynie dwu ramek. Jedna z nich zostaje przesunięta w bok i dół o pół punktu, tak że każdy z jej pikseli jest otoczony przez cztery piksele z drugiej próbki. Teraz, uśredniając ich kolory, można przeprowadzić antyaliasing.

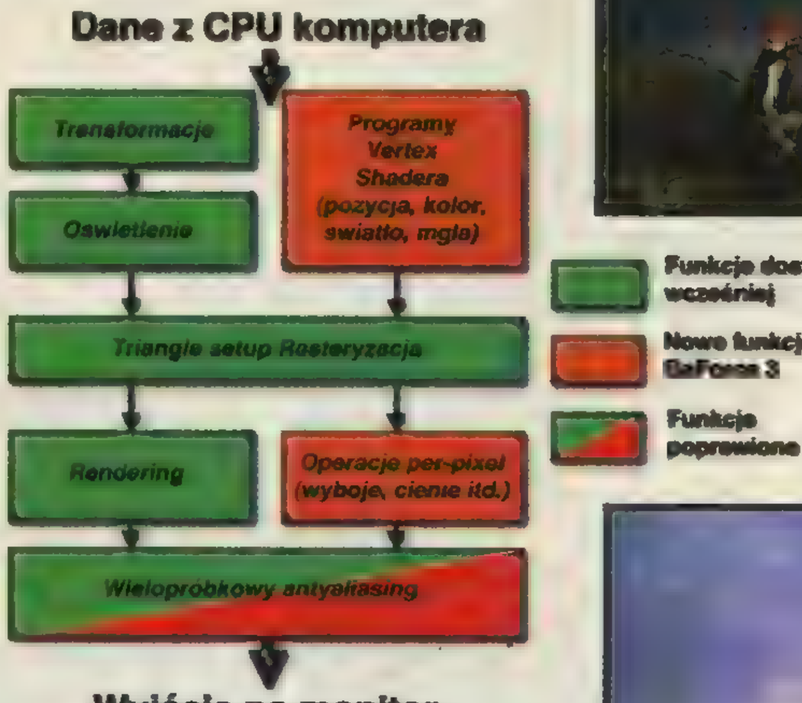
*Vertex Shader umożliwia m.in. uzyskanie efektu płynnej zmiany koloru skóry kameleona*

## Lightspeed Memory Architecture

Szybkość pamięci to podstawa. Nie od dzisiaj wiadomo, iż nawet najdoskonalszy procesor nie jest w stanie zaprezentować w pełni swojej mocy, jeśli pozbawiony jest odpowiedniej ilości danych. Także w tym wypadku nVidia postawiła raczej na jakość niż na ilość (choć w porównaniu z konkurencją przepustowość szyny danych rzędu 7,3 GB/s to i tak rewelacja). Pod lupę wzięto kontroler pamięci.

Typowy kontroler pobiera dane w postaci 128–bitowych bloków. U pamięci DDR wielkość ta wzrasta do 256 bitów. W tym wypadku tylko pozornie większa ilość jest korzystniejsza. Owszem, dzieje się tak z większymi trójkątami, składającymi się co najmniej z czterech pikseli. Do każdego z nich przesyłane są 64 bajty (32 – kolor, 32 – wartość Z), więc w sumie otrzymujemy 256 bajtów (64 x 4). Łatwo sobie jednak wyobrazić trójkąt reprezentowany przez jeden piksel (zwłaszcza w przypadku obiektów bardzo oddalonych lub wyjątkowo obfitujących w detale). W takiej sytuacji podczas jednego cyklu zegara pobierane są jedynie 64 bajty – przepustowość pamięci wykorzystywana jest zaledwie w 25%!

W układzie GeForce 3 jako rozwiązanie tego problemu zastosowano tzw. „krzyżowy" kontroler pamięci. Jest on częścią Lightspeed Memory Architecture i składa się z czterech „podkontrolerów", mogących adresować fragmenty po 64 bity każdy. Dzięki temu osiągany przesył danych jest niemal bez strat – szyna wykorzystuje się prawie w 100%. Poza tym zoptymalizowano zarządzanie buforem Z (dla przypomnienia: określa on, jak daleko od kamery znajduje się dany piksel). Dotychczas odwołania do niego były jednym z najbardziej „przepustochłonnych" operacji wykonywanych przez procesor – nic w tym zresztą dziwnego, w końcu w przypadku każdego piksela należy sprawdzić, czy jest on zasłaniany przez inny, czy też nie. nVidia wprowadziła dwa usprawnienia. Po pierwsze, dane bufora Z są kompresowane – firma podaje współczynnik 4:1, jednak najprawdopodobniej, biorąc pod uwagę wielkość danych poddawanych pakowaniu, jest on mniejszy. Po drugie, zastosowano tzw. „eliminację zasłaniania" (occlusion culling) – przed wysłaniem pikseli do Pixel Shadera następuje ich selekcja. Te, które zostaną zaznaczone jako zasłonięte, nie są poddawane dalszej obróbce.



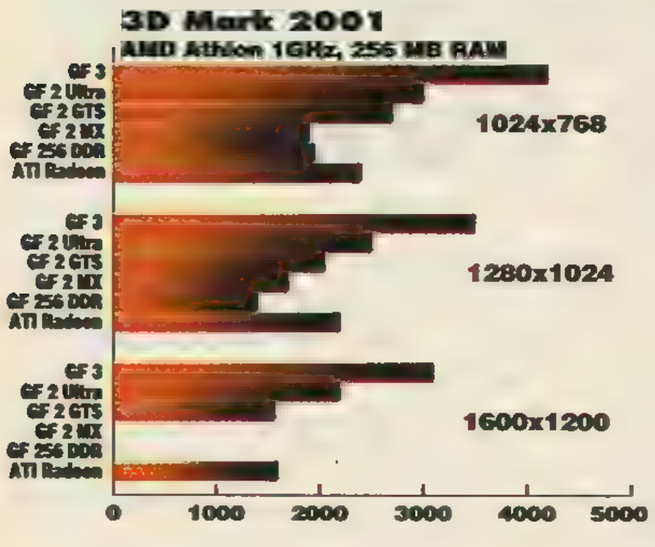

## W działaniu

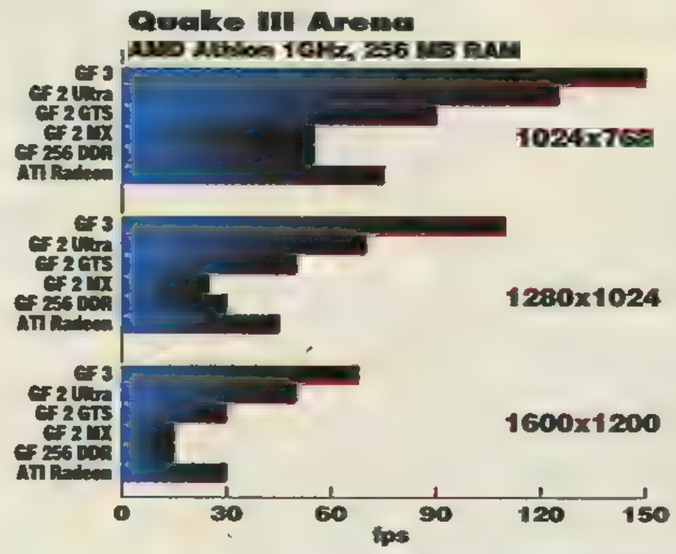
Do testów otrzymaliśmy kartę ELSA Gladiac 920, wyposażoną w dodatkowe wyjście telewizyjne. Model ten dostarczono z wczesną wersją sterowników, w ostatecznej wersji wyniki testów mogą więc nieznacznie różnić się od zaprezentowanych. Wyniki mówią same za siebie. Naturalnie, między bajki można włożyć przedpremierowe informacje o trzykrotnym wzroście wydajności. Przyznam jednak, że niemal 70 fps, jakie wyciąga QUAKE 3: ARENA w rozdzielczości 1600x1200, naprawdę robi wrażenie. Choć jest to jeszcze tylko pokaz „brutalnej siły" GeForce'a 3 – jak na razie brakuje gier stworzonych z myślą o nfiniteFX Engine, zapewne na ich masowy wysyp przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać (podobnie było po wprowadzeniu w GeForce 256 sprzętowego wsparcia dla T&L).

*Potęga silnika nfiniteFX objawia się podczas tworzenia w czasie rzeczywistym takich właśnie fotorealistycznych krajobrazów.*

Karta w tej chwili kosztuje około 2400 zł (z VAT). Owszem, jest to cena oszałamiająca. Weźcie jednak pod uwagę, iż po wprowadzeniu kolejnej generacji układu nastąpi spadek cen wcześniejszych modeli. Natomiast na przełomie 2001/2002 powinniśmy doczekać się większej liczby gier pisanych z myślą o GF3 – wtedy zapewne będzie miała miejsce premiera microsoftowej konsoli X–BOX, której sercem jest analogiczny układ – także produkcji nVidii i również w pełni wykorzystujący możliwości DirectX 8.

*Pooh*



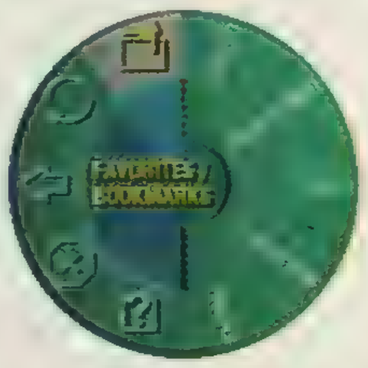

| | Ilość strumieni renderowania | Ilość tekstur nakładanych* | Częstotliwość pamięci (MHz) | Częstotliwość procesora (MHz) | Przep.szyny danych (GB/s) | Wypełnianie Mpiksel/s | Wypełnianie Mteksel/s |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GeForce 3 | 4 | 2 | 460 | 200 | 7,3 | 800 | 1 600 |
| GeForce 2 Ultra | 4 | 2 | 460 | 250 | 7,3 | 1 000 | 2 000 |
| GeForce 2 Pro | 4 | 2 | 400 | 200 | 6,4 | 800 | 1 600 |
| GeForce 2 GTS | 4 | 2 | 333 | 200 | 5,8 | 800 | 1 600 |
| GeForce 2 MX | 2 | 2 | 166/333 | 175 | 2,5 | 350 | 700 |
| ATi Radeon | 2 | 3 | 400 | 200 | 5,8 | 400 | 1200 |

*w jednym cyklu zegara

**W opublikowanym w styczniu tego roku teście myszy pisałem, iż idealny model łączyłby technologie bezprzewodową oraz optyczną. Wyraziłem także nadzieję, iż może takie cudo trafi już za rok do sklepów. Pomyliłem się o 6 miesięcy.**

# Logitech Cordless Mouseman Optical

W zeszłym roku doszło do rewolucji – na rynku komputerowych gryzoni pojawiły się czujniki optyczne drugiej generacji (od pewnego czasu dostępne w trackballach). Najprawdopodobniej układy te, zbudowane z oświetlającej podłoże diody LED połączonej z kamerą i procesorem analizującym ruchy myszy, powoli wyprą tradycyjny układ kulkowy. Są nieporównywalnie wygodniejsze od starych układów optycznych, wymagających specjalnej podkładki z naniesionym rastrem, praktycznie nie wymagają czyszczenia, działają na dowolnym podłożu (nareszcie koniec z wiecznie brudnymi rolkami!). Dzisiaj przedstawiamy mysz łączącą w sobie zalety tejże technologii oraz transmisji bezprzewodowej – Logitech Cordless MouseMan Optical.




***Dzięki funkcjom WebWheel i HyperJump zarządzanie stronami i przeglądarką internetową jest o wiele łatwiejsze.***

W porównaniu z poprzednikami z serii MouseMan w tym modelu znacznie zmieniono kształt obudowy. Wcześniejsze wersje myszy były wydłużone, charakterystycznie spłaszczone. Tym razem postawiono na modne obłości, model nieco przypomina mniej zaawansowanych technicznie kuzynów. Na szczęście nie ucierpiała na tym ergonomia pracy, myszka nadal doskonale leży w dłoni, wszystkie przyciski (trzy na górze– w tym jeden pod rolką – oraz jeden pod kciukiem) są dobrze dostępne. Po bokach mysz pokryto gumą, dzięki czemu można nią łatwo operować nawet spoconymi rękoma. Do myszy dołączone oprogramowanie ułatwiające zarządzanie oknami (HyperJump) oraz surfowanie po internecie (Web Wheel)

Co tu dużo mówić – topowy model myszy Logitech to naprawdę doskonałe urządzenie. Tradycyjnie ergonomiczne, wytrzymałe i wygodne. Szkoda tylko, że cena (także tradycyjnie) jest tak wysoka.

***Pooh***

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
Logitech Polska
40-015 Katowice, ul. Francuska 6a/5
www.logitech.com.pl
**Cena ok. 250 zł**

**Wiemy, że Duron 700 nie jest najnowszym procesorem, ale skoro jesteśmy przy temacie podkręcania, postanowiliśmy coś niecoś podkręcić**

# AMD Duron 700@

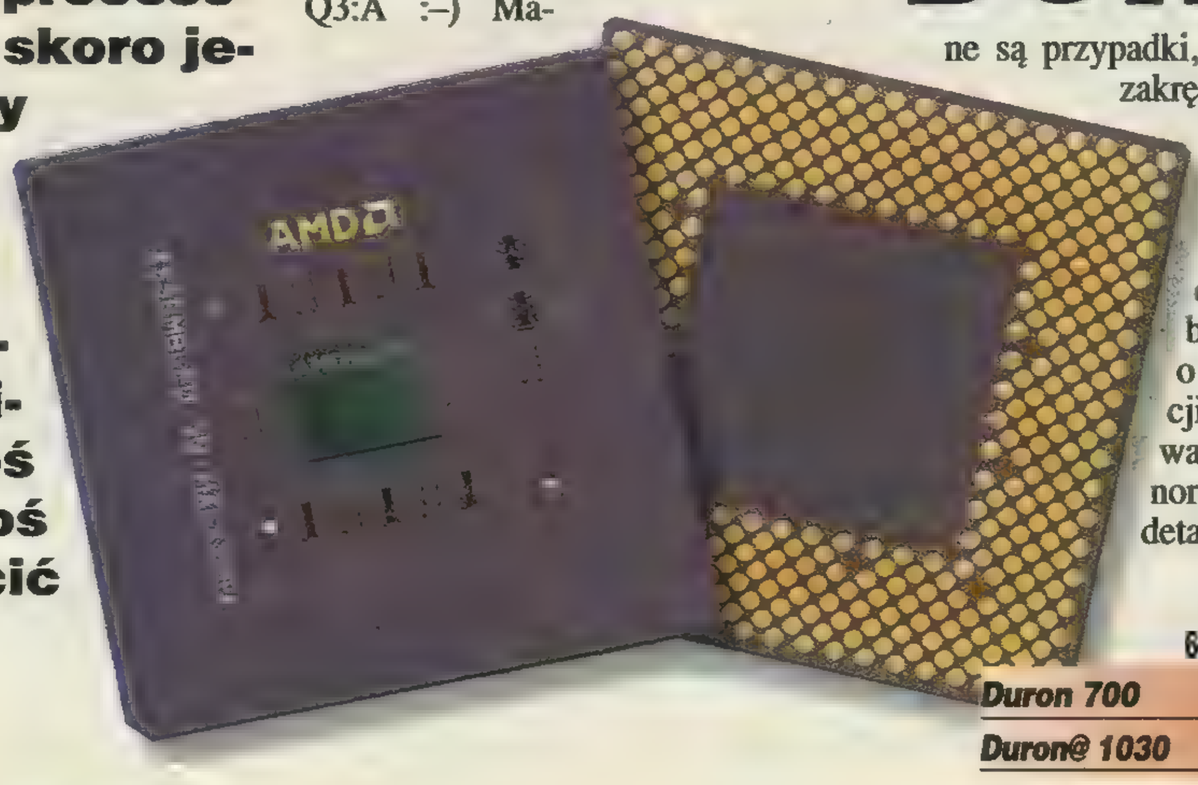
Jak wszyscy doskonale wiedzą procesory AMD, dają się doskonale podkręcać*. Postanowiliśmy zobaczyć, jak bardzo da się @ Durona 700 MHz.

Należy zacząć od odpowiedniej płyty głównej. W naszych testach był to Soltek SL75 KV2–X. Po odpowiednim złączeniu mostów L1 na procesorze i ustawieniu mnożnika na płycie posmarowaliśmy procesor pastą termoprzewodzącą i założyliśmy wiatrak Alpha Pal 6035. Rozpoczęły się testy.

Procesor testowaliśmy najbardziej miarodajnym programem, czyli Q3:A :–) Maksymalna prędkość procesora, jaką udało się wyciągnąć, to 1030 MHz, ale gdyby zastosować lepsze chłodzenie, to kto wie, czy nie dałoby się uzyskać wyższego taktowania? Znane są przypadki, że 700 została zakręcona na 1200 MHz! Procesor pracował stabilnie przez wiele godzin, co bardzo dobrze świadczy o jego konstrukcji. Test przeprowadziliśmy przy normalnej ilości detali i w wysokiej rozdzielczości – prawie zawsze dawało się grać płynnie, nawet w 1600x1200. Jak widać z tabelki, kręcenie ponad 300 MHz daje bardzo dużą poprawę wyników. Tak więc, jeśli ktoś planuje kupno procesora, to Duron jest najlepszym wyborem z tańszej półki. Należy pamiętać tylko o zapewnieniu mu dobrego chłodzenia i nabyciu odpowiedniej płyty głównej. My proponujemy albo płytę, na której testowaliśmy, albo ABIT KT7–Raid. Pamiętajcie tylko, że robicie to na własną odpowiedzialność!

***Zulu***

**Firma AMD nie popiera tego typu praktyk, klient, który podkręca procesor, traci gwarancję!!!*




| | Q3A średnie detale | | | Q3A wysokie detale | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | 640x480 | 1024x768 | 1280x1024 | 640x480 | 1024x768 | 1280x1024 |
| *Duron 700* | 102,3 | 101,0 | 91,9 | 103,1 | 92,0 | 59,7 |
| *Duron@ 1030* | 122,3 | 118,5 | 101,6 | 120,9 | 99,7 | 59,9 |

**Każdy z nas chciałby, aby jego komputer działał z możliwie jak największą wydajnością. Paleta działań, możliwych do zastosowania w tym celu, jest niezwykle bogata. A w niniejszym artykule spróbujemy je pokrótce omówić. Ku Waszej wygodzie.**

# Przyspieszyć komputer cz. 1

Przeciętnemu użytkownikowi zwiększanie wydajności komputera kojarzy się przede wszystkim ze zwiększaniem fabrycznie ustalonej częstotliwości zegarów, czyli overclockingiem. Owszem, jest to jeden ze sposobów przyspieszania funkcjonowania komputera, jednak nie jestem wcale pewien, czy najważniejszy. W niniejszym artykule w pierwszej kolejności zajmiemy się trochę innymi kwestiami – być może ciut nudniejszymi, ale zapewniam, że też niezwykle istotnymi. Otóż, zanim zaczniemy podkręcać naszą maszynę, spójrzmy jeszcze, czy jest ona aby w miarę optymalnie złożona i oprogramowana.

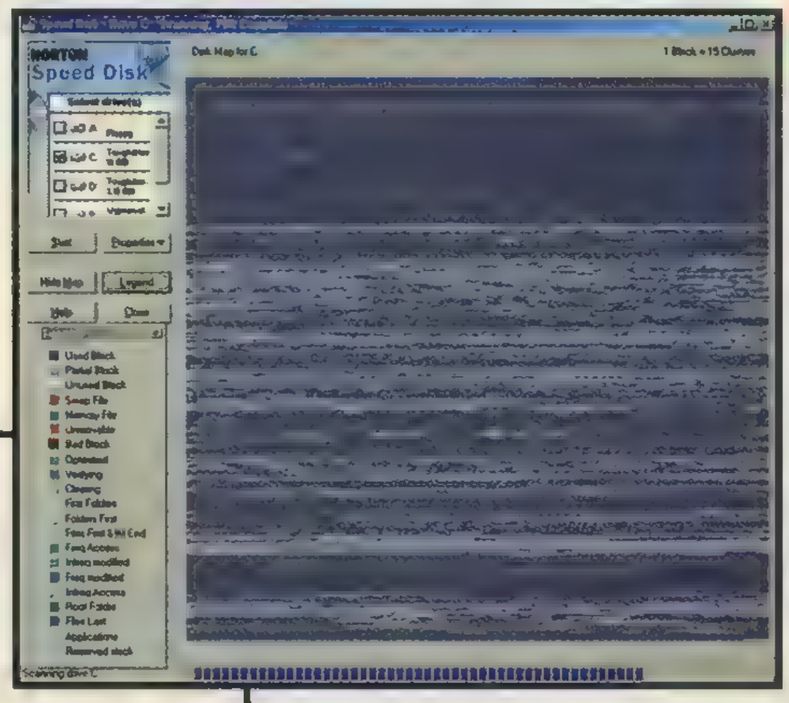
## Właściwa konfiguracja

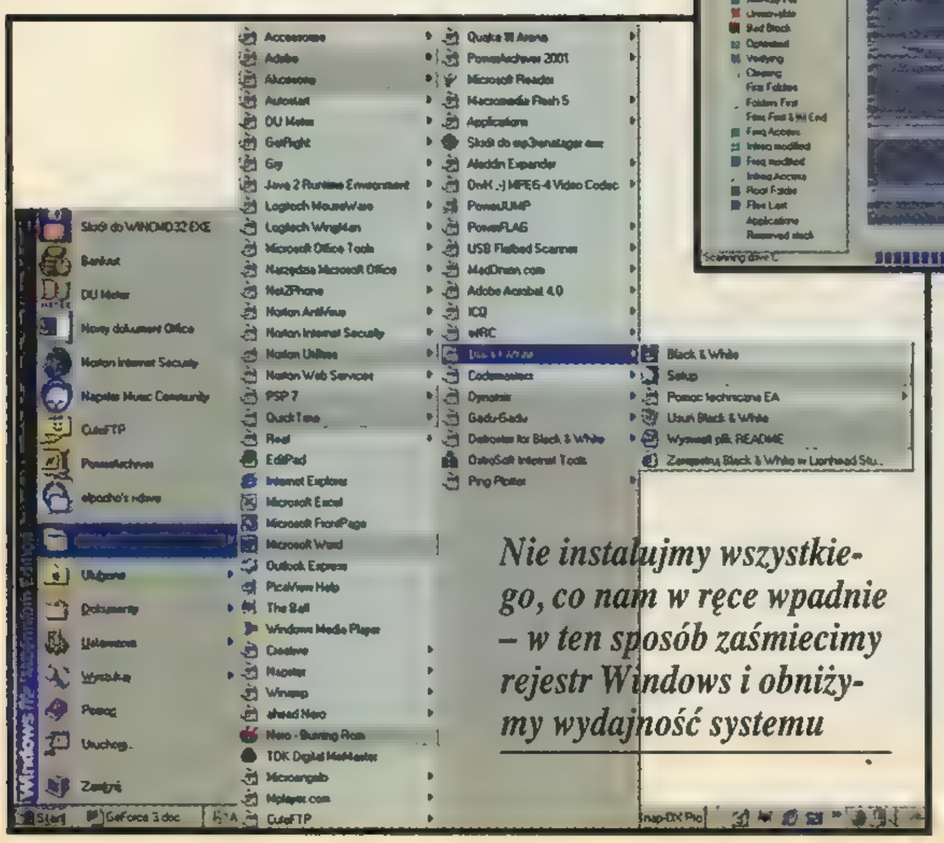
Osoba kupująca komputer w supermarkecie w zasadzie nie ma wyboru – do jej koszyka trafia maszyna o z góry ustalonych podzespołach, częstokroć wcale nie najrozsądniej dobranych. Najpopularniejszy błąd, popełniany przez dostawców, polega na łączeniu najnowszego procesora ze słabszymi podzespołami. Szczytowym „osiągnięciem" w tej dziedzinie był komputer (nazwę firmy z litości przemilczę), w którym połączono Pentium 4 1,5 GHz z... kartą graficzną opartą na układzie nVidia Riva TNT2! Czyli mniej więcej tak, jakby do mercedesa założyć opony od malucha. Bzdura totalna! Choć z drugiej strony rozumiem tok myślenia speców od marketingu: „ludzie zobaczą etykietkę P4, skusi ich niska cena (fakt, całość kosztowała około 3 tys. zł) – a kogo obchodzi reszta?". Tak więc, uważajcie na pozorne okazje i czytajcie opisy konfiguracji.

No właśnie – jaka konfiguracja jest optymalna? Przykładowe zestawienie znajdziecie obok – w zestawieniu cenowym podzespołów, teraz więc tylko w telegraficznym skrócie. Moim zdaniem, nieźle będzie działać Celeron/Duron 800 MHz na płycie głównej Intel i815e/VIA Apollo Pro133A (dla Celerona) lub VIA KT133A (dla Durona) w połączeniu z 256 MB RAM i grafiką na GeForce 2MX (albo Athlon 750 MHz plus VIA KT133A z grafiką GeForce 256 DDR – wtedy wystarczy nawet 128 MB RAM! – przyp. red.). Taka maszynka powinna już działać nie najgorzej. Pamiętajmy jednak o zakupie płyty głównej porządnego producenta – pod uwagę brałbym np. takich potentatów jak Abit, ASUS czy też MSI. Zresztą, co tu dużo gadać – chyba dla każdego jest jasne, że im lepsze podzespoły, tym stabilniej będzie zachowywał się zbudowany na nich system.

*Równoczesne uruchomienie zbyt wielu aplikacji może poważnie spowolnić działanie komputera*

*Regularna defragmentacja dysku może bardzo odczuwalnie przyspieszyć działanie wielu programów*



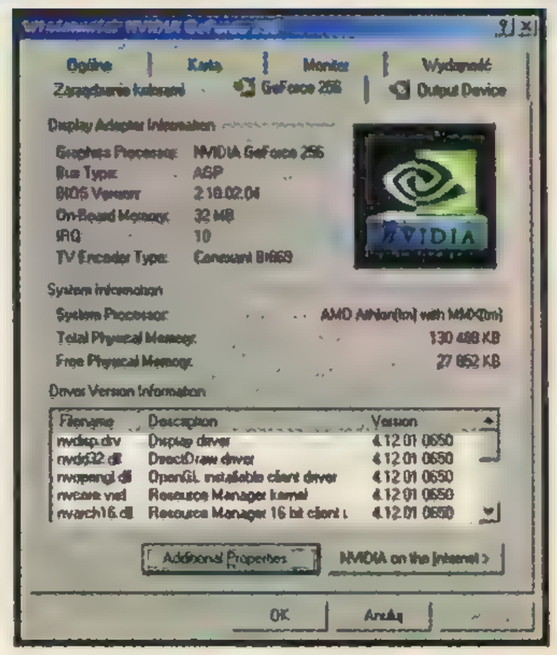
*Nie instalujmy wszystkiego, co nam w ręce wpadnie – w ten sposób zaśmiecimy rejestr Windows i obniżymy wydajność systemu*

## Porządek musi być

Większość ludzi zwraca uwagę przede wszystkim na hardware, zapominając o stronie programowej. Błąd! W zasadzie, wydajny komputer powinien mieć zainstalowany jedynie system operacyjny, sterowniki myszy/joysticka/kierownicy oraz kartę graficzną. Oczywiście, jest to niedościgniony ideał – w codziennym życiu pozostaje zachować umiar i zdrowy rozsądek.

Podstawowy grzech to instalowanie na twardym dysku wszystkiego, co tylko wpadnie nam w ręce. Dema z cedeków dołączanych do pism, programy ściągnięte z Internetu, rozmaite duperele przyniesione od kumpla – wiem, że to wszystko jest bardzo fajne, jednak wyjątkowo „brudzące". Kilkadziesiąt kłębiących się na HDD aplikacji jest w stanie dokładnie zaśmiecić rejestr, wydłużyć start komputera i spowolnić pracę systemu. Podobnie odpalając grę, zwróćcie uwagę, czy wyłączyliście wszystkie zbędne programy. Często w pamięci siedzi nawet tuzin programików – miernik połączeń internetowych, wskaźnik szybkości transmisji danych, firewall, ICQ lub jakaś jego pochodna itd. Owszem, bywają one przydatne, ale raczej nie w trakcie gry. W tym momencie wystarczy pozostawić skaner antywirusowy oraz, jeśli gramy po sieci, firewall. Reszta jest zbędna – to po prostu śmietnik.

Pamiętajmy też o regularnej defragmentacji twardych dysków – odczyt rozbitych na setki kawałków plików potrafi zabrać nieprawdopodobną ilość czasu. Co prawda, jest to operacja dość czasochłonna (zwłaszcza przy większych dyskach), jednak warto ją przeprowadzać co najmniej raz na dwa miesiące.




*Po zainstalowaniu najnowszych sterowników nawet starsza karta graficzna może nabrać nieco wigoru*

## Update

Kolejny istotny element – sterowniki. W chwili gdy dany produkt (zwykle chodzi o karty graficzne) trafia na rynek, najczęściej dołączane są do niego niezbyt zaawansowane sterowniki. To znaczy, owszem – karta działa nie najgorzej, jednak, jak pokazuje historia ostatnich kilku lat, po zainstalowaniu poprawionych wersji sterowników wydajność może wzrosnąć nawet o kilkanaście procent. O ile manewr taki w przypadku kart graficznych jest wskazany, o tyle już przy płytach głównych zalecałbym zachowanie ostrożności. Upgrade BIOS–u bywa bowiem czynnością dość ryzykowną – czasami zdarza się, iż po nieudanej próbie przeprogramowania Flash ROM–u płyta w ogóle odmawia posłuszeństwa. Tak więc, tylko w ostateczności, jeśli uznacie to za naprawdę konieczne. Zresztą, w takiej sytuacji zawsze należy najpierw dokładnie przeczytać informacje na stronie producenta płyty głównej, a już ze szczególną uwagą, co dany update poprawia.

Na razie to tyle. A gdzie overclocking? Spokojnie, dojdziemy do niego za miesiąc! W następnym odcinku artykułu „Przyspieszyć komputer" zobaczymy, co użytkownik jest w stanie wycisnąć ze swojego procesora. A zapewniam, że w większości z nich tkwią spore zapasy niewykorzystanej mocy. Przekonacie się także, że producenci układów w przeważającej większości wcale nie sprzyjają „podkręcaczom". Do zobaczenia w lipcu!

***Pooh***

**Jeszcze nie tak dawno przedstawialiśmy monitor Acera z serii Value. Teraz nadszedł czas na trochę lepszy model, coś dla bardziej wymagających użytkowników rynku SOHO. Pomimo iż jest on droższy, to jednak nie aż tak aby nie zainteresował ludzi używających komputera do gier.**

# Acer G781

G781 jest monitorem 17'', ale w odróżnieniu od swego poprzednika – wyposażonym w płaski ekran. Maksymalna rozdzielczość, jaką można na nim uzyskać, to 1600x1200. Komfortową pracę zapewniają jednak raczej niższe ustawienia. Testy programem Nokia Monitor Test nie wykazały większych błędów w geometrii obrazu czy kłopotów ze zbieżnością kolorów. Jeśli występowały jakieś przekłamania, to można je było łatwo usunąć z menu OSD. Nawigacja po opcjach monitora nie wymaga wielkich umiejętności i człowiek, który pierwszy raz się do tego zabierze, nauczy się w kilka minut. Funkcje są czytelne, a i działanie oczywiste. Wygląd zewnętrzny urządzenia przyciąga oko i sprawia bardzo dobre wrażenie.

Miód był, teraz trochę dziegciu. Pomimo iż ekran monitora jest „płaski", to mamy wrażenie tonięcia jego środka. Wszystko jest w porządku, gdy siedzimy na wprost. Gorzej, gdy ktoś patrzy trochę z boku.

Monitor ma jeszcze jedną wadę. W szybie przed kineskopem odbija się wszystko jak w lustrze. Jeśli jednak ktoś pracuje w ciemniejszym pomieszczeniu, odbicia nie powinny przeszkadzać. Oj, panowie w Acerze nie postarali się o dobrą warstwę przeciwodblaskową. Jeszcze tylko jeden drobny szczegół. Na dolnej krawędzi ekranu plastikowa obudowa odstaje na dobry milimetr od szyby. Można tam wkładać kartki–przypominajki. Czasem dawały się też zauważyć przebarwienia na białym tle, w okolicach środka ekranu.

Pomimo kilku wad – w części zależnych pewnie od konkretnego egzemplarza – model G781 jest niezłym zakupem, jeśli mamy wybierać i kupić tanią 19 czy lepszą 17. Porównajcie jednak ceny z innymi modelami. Stanowczo odradzamy pracę w jasno oświetlonych pomieszczeniach! Jeśli do takiego celu ten zakup ma być przeznaczony, to lepiej wybrać model z lepszą warstwą przeciwodblaskową.

*Zulu*

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
Cezar SA, ul. Nowodworska 32
59–220 Legnica, Tel. (076) 8665000
www.cezar.com.pl
**Cena (z VAT) – 1149 zł.**

# Cennik II kwartał 2001

**Oto kolejna odsłona naszego cokwartalnego zestawienia cen. Ponownie proponujemy wam trzy konfiguracje – minimalną, optymalną oraz zestaw marzeń. Jak widać, ceny procków, pamięci i twardych dysków nadal spadają na łeb, na szyję.** *Pooh*

| | Mini | | Midi | | Maxi | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Płyta główna | VIA ATA 100 | 600 zł | VIA ATA100 | 600 zł | VIA ATA100 | 900 zł |
| Procesor | Duron 850 MHz | 320 zł | Athlon 800 MHz | 670 zł | Athlon 1,3 GHz | 1200zł |
| Karta graficzna | TNT2 32 MB | 230 zł | GeForce 2 MX | 360 zł | GeForce 2 Ultra | 2100 zł |
| Pamięć | 128 MB 100 MHz | 215 zł | 128 MB 133 MHz | 215 zł | 256 MB 133 MHz | 400 zł |
| Karta dźwiękowa | zintegrowana | – | SB Live! 1024 | 250 zł | SB Live! Platinum | 1000zł |
| Monitor | 15" | 700 zł | 17" | 1250 zł | 19" | 2400 zł |
| Dysk twardy | 20 GB ATA100 | 420 zł | 30GB ATA100 | 670 zł | 40GB ATA100 | 820 zł |
| CD/DVD | DVD 12x/40x | 270 zł | DVD 16x/48x | 430 zł | CD–RW/DVD–ROM | 1000 zł |
| FDD | 1,44 MB 3,5" | 60 zł | 1,44MB 3,5" | 60 zł | 1,44 MB 3,5" | 60 zł |
| Modem | 55,6 kbps | 130 zł | 55,6 kbps | 300 zł | 55,6 kbps | 500 zł |
| Obudowa | ATX MIDI–tower | 150 zł | ATX BIG–tower | 250 zł | ATX BIG–tower | 250 zł |
| Klawiatura | standard | 35 zł | ergonomiczna | 150 zł | bezprzewodowa | 250 zł |
| Mysz | standard | 40 zł | ergonomiczna | 150 zł | bezprzewodowa | 200 zł |
| **Suma** | **Zestaw MINI** | **3170 zł** | **Zestaw MIDI** | **5355 zł** | **Zestaw MAXI** | **11060 zł** |

# Handspring Visor

**Komputerki naręczne, zwane „palmami", podbijają świat. Można je znaleźć w kieszeniach tysięcy biznesmenów i studentów. Różne firmy wypuszczają własne wersje tych urządzeń. Dzisiaj przedstawimy jedne z najstarszych „klonow" – „handheldy" Handspring.**

Handspring na dobre zagościł w świadomości użytkowników palmtopów, zwłaszcza tych po drugiej stronie Wielkiej Wody. Co prawda, firma założona przez byłych pracowników 3Com, twórców pierwszego Palm Pilota, nie jest jeszcze tak popularna jak sam Palm Inc., jednak jej pozycja stale rośnie. A to dzięki to dwu rzeczom: konkurencyjnym cenom oraz możliwości rozszerzenia funkcji urządzenia przez slot Springbord. O ile pierwsza z tych cech należy już chyba do przeszłości, to druga jest całkiem interesująca. Do slotu można bowiem podłączyć np. cyfrową kamerę, odtwarzacz MP3 czy też moduł zamieniający palma w... telefon komórkowy! Niestety, w Polsce dostępność większości z tych rzeczy jest praktycznie zerowa. Przejdźmy jednak do samych urządzeń.

Do testów otrzymaliśmy topowe modele Visor Prism oraz Visor Edge.



*Visor Prism*

Z punktu widzenia użytkownika oba są dość podobne pod względem technologicznym. Zbudowano je na procesorze Motorola Dragonball VZ 33 MHz, wyposażono w 8 MB pamięci, system operacyjny Palm OS 3.5.2H (bez możliwości uaktualnienia), porty USB (w podstawce synchronizującej), IrDA i Springboard. Oba zasilane są bateriami litowo–jonowymi. Różnica kryje się, rzecz jasna, w wyświetlaczu. Edge oferuje klasyczny ekran czarno–biały (a właściwie czarno–zielony), podczas gdy Prism to podświetlana od dołu matryca TFT 160x160 pikseli, wyświetlająca 65 536 kolorów. Owszem, wygląda to fajnie, jednak jak dla mnie 1000 zł za bajerancki ekranik to ciut za dużo. Może nawet więcej niż „ciut".

Oba palmy nieźle leżą w dłoni, problematyczny jest natomiast sposób osłony ekranu – w Edge służy do tego cienka metalowa klapka, której, niestety, nie można „przekręcić" na tylną ściankę urządzenia – cały czas niewygodnie sterczy u góry. Z kolei Prism wyposażony jest w plastikową osłonę, którą można zdjąć. Niestety, jej także nie da się przyczepić z tyłu – w gruncie rzeczy nie bardzo wiadomo, co z nią zrobić.

Oba urządzenia są identycznie oprogramowane – znajdziemy tu terminarz, listę rzeczy do zrobienia, bazę teleadresową, notatnik, zegar obsługujący wszystkie strefy czasowe. Poza tym, rzecz jasna, można korzystać z przebogatej bazy aplikacji stworzonych pod PalmOS. Z komputerem oba modele komunikują się poprzez podstawkę (będącą równocześnie ładowarką) i złącze USB. Dołączone oprogramowanie umożliwia automatyczna synchronizację skrzynki pocztowej czy też terminarza.

Bezpośrednimi konkurentami opisywanych tu palmtopów Handspring są, naturalnie, „oryginalne" produkty firmy Palm Inc. Patrząc na dane techniczne, Visor Edge można zestawić Palm Vx, natomiast z Visor Prism – Palm IIIc. Przyznam, że takie porównanie przemawia na korzyść tych drugich. Różnice w cenie są po prostu szokujące, zwłaszcza w przypadku modeli kolorowych. Prism kosztuje około 3 400 zł z VAT, podczas gdy na IIIc trzeba wydać jedynie 1 700 zł. Toż to równo 100–procentowe przebicie! Owszem, rozumiem, że Prism wyświetla więcej kolorów (65 tys. vs. 256) i posiada port rozszerzeń, ale bez przesady! Zwłaszcza że Handspring miał być z założenia tańszą i lepszą wersją Palma.

Jak widzicie, sytuacja z Visorami przedstawia się dość... dziwnie. Owszem, port rozszerzeń to fajna sprawa, aczkolwiek na naszym rynku nie-

*Visor Edge*

zbyt popularna. Znajdziemy tu także szybsze niż w analogicznych Palmach procesory, ale przecież także i tam działały one dość szybko. Jeśli Handspring chce podbić Polskę, to na dobry początek sugerowałbym zjazd z ceną o co najmniej 30%. A potem zobaczymy.

***Pooh***

### Visor Prism

**Zalety:**
- *kolorowy wyświetlacz*
- *pojemna pamięć*
- *możliwość rozbudowy – slot Springboard*
- *szybkie ładowanie akumulatora*
- *podłączenie przez USB*

**Wady:**
- *masa urządzenia*
- *wysoka cena*
- *niska kontrastowość ekranu w świetle słonecznym*
- *niska rozdzielczość wyświetlacza*
- *nieprzymocowana osłona ekranu*

### Visor Edge

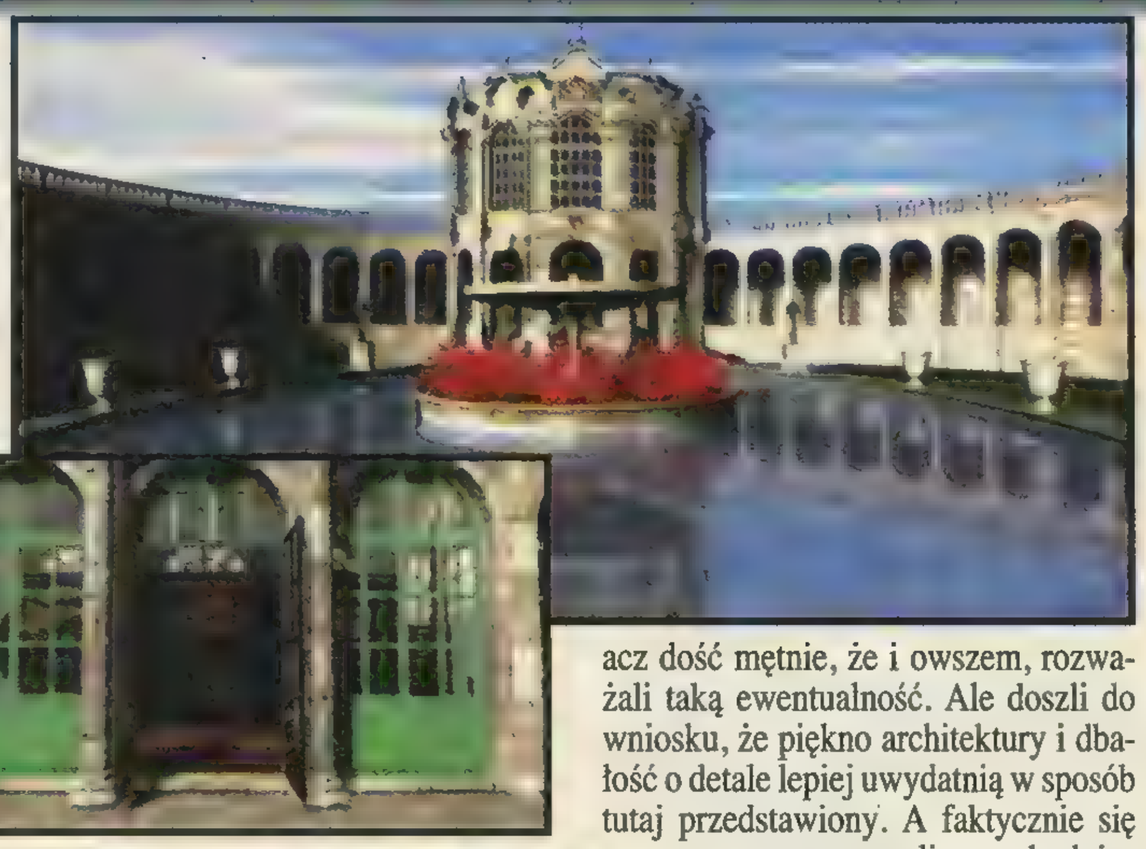
**Zalety:**
- *niewielka masa i rozmiary*
- *metalowa obudowa*
- *pojemna pamięć*
- *możliwość rozbudowy – slot Springboard*
- *szybkie ładowanie akumulatora*
- *podłączenie przez USB*

**Wady:**
- *cienka blacha pokrywy*
- *brak możliwości przekręcenia osłony na tylną ściankę palmtopa*
- *nie najlepszy uchwyt rysika*
- *wysoka cena*

**Sprzęt do testów dostarczyła firma:**
MDS Poland sp. z o.o.
ul. Langiewicza 25/1
02–071 Warszawa, tel. (22) 825–14–99
www.handspring.com.pl

**Ceny (z VAT):**
Visor Edge – ok. 2 400 zł
Visor Prism – ok. 3 400 zł

**Spójrz za okno! Pada? Jest za zimno, za ciepło? Nie chce Ci się wychodzić? Włącz ADVENTURE AT THE CHATEAU D'OR – to wycieczka, której długo nie zapomnisz. Poznasz prawdziwą księżniczkę, napijesz się doskonałych trunków... Odetchnij Francją!**



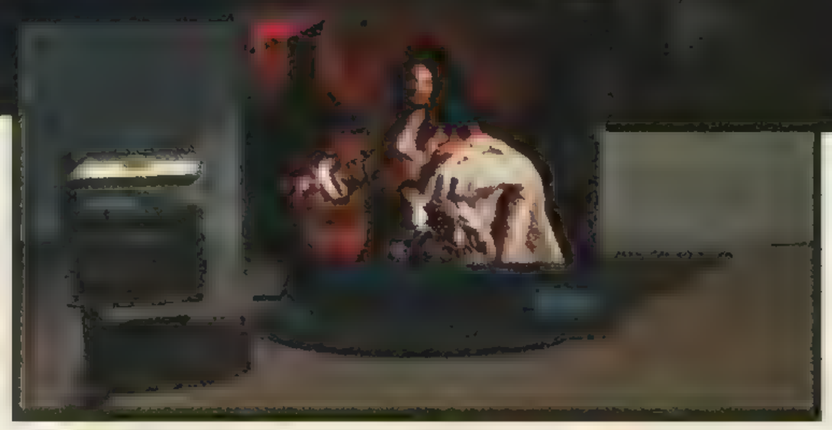
Księżniczka, prawowita dziedziczka Chateau D'or, wybiera sobie Ciebie, Mój Drogi Graczu, na swego bohatera. Przyzywając ducha ostatniego księcia i odpowiadając na pytania zza grobu, musisz rozwiązać tajemnicę Zamku Złota, poszukując coraz to nowych, pełnych magii artefaktów i miejsca ukrycia skarbów. Badając książęcą rezydencję, zbierasz rozproszone ludowe podania i legendy oraz poznajesz historię i geografię starego i nowego Paryża. Jeśli na zlecenie księcia–ducha odnajdziesz ukryte informacje (a są one co krok!), uzyskasz jego pomoc. Zaangażuj trochę swoich szarych komórek, to starania o odzyskanie dziedzictwa księżniczki z pewnością się powiodą!

# Adventure at The Chateau d'Or

Tyle lukru. Teraz trochę pomyj

## Generalia

Przede wszystkim musisz mieć mniej więcej 10–12 lat. W przeciwnym wypadku szybko Ci się znudzą te galopady w tę i z powrotem po ogrodzie lub – jak to mawiał Brassens – szlifowanie wiekowych, marmurowych korytarzy. Powyższa granica wieku przyszła mi do głowy ze względu na trudność zawartych w grze łamigłówek. Ale jak mówią autorzy, nie są one najistotniejszą częścią ADVENTURE AT THE CHATEAU D'OR. Paradoks polega na tym, że równie mało istotnym jej aspektem jest według nich możliwość poznania historii Paryża! Faktycznie, ta gra nie tworzy żadnego kompendium wiedzy o stolicy Francji czy jej historii. O mieście dowiadujemy się (w formie lapidarnych, czasem anegdotycznych opowiastek) tylko tyle, ile potrzeba, by ukończyć pierwszy z trzech etapów. Ale jest to i tak dużo więcej niż na ten temat wie średnio rozgarnięty gracz. Powstaje zatem pytanie, jaka tak naprawdę idea przyświecała firmie Karma labs przy wydawaniu ADVENTURE AT THE CHATEAU D'OR? Po cichu odpowiem, że chodziło zapewne o pokazanie pięknego francuskiego zamku. Ten tu przedstawiony jest rzecz jasna tylko fikcją, stworzoną na potrzeby gry. Ale za natchnienie jego twórcom posłużyły podparyskie rezydencje królewskie w Wersalu i Fontainebleau. I tu jednakowoż nie wszystko jest „po gracku".



*Panowie! Chapeau bas! – Dziedziczka!*

## Je ne sais pas!

Grafika trąci nieco myszką. Twórcy, zapytani, dlaczego nie skorzystali z powszechnej już dziś real time 3D, odpowiedzieli z niezmąconym spokojem, acz dość mętnie, że i owszem, rozważali taką ewentualność. Ale doszli do wniosku, że piękno architektury i dbałość o detale lepiej uwydatnią w sposób tutaj przedstawiony. A faktycznie się napracowali, budując ogród pałacowy z prawie 1,5 mln wielokątów. Testujący zaś pierwociny CHATEAU D'OR gracze chórem odkrzyknęli, że taka grafika to „cymes". Jest fotorealistyczna i faktycznie pokazuje pałac w jego pełnej krasie i świetności, na dodatek ożywiony tchnieniem epoki.

Jedynym aspektem gry, który wg mojej oceny zasługuje na pochwałę (a nawet uznanie), jest muzyka napisana przez Chrisa Thefanidasa. Tu naprawdę znać oddech Francji.

Niezłe są efekty dźwiękowe, no i mowa, a właściwie język znany nam ze świetnego serialu „Allo! Allo!". Nazwijmy go żabo–angielskim lub jak kto woli, dżemo–francuskim.

Styl nawigacji przypomina nieco pomieszanie MYSTA i RIVEN. Klikając kursor „oczko", powodujemy przeniesienie się w jego kierunku i wyświetlenie pełnoekranowej wizji nowego miejsca. Strzałki to zmiana kierunku, a „rączka" –podjęcie jakiejś akcji. Niestety, nie jest to znane np. z THIEFA swobodne poruszanie się w terenie.

Taką właśnie impresję możemy podziwiać na komputerowym niedzielnym spacerze, kiedy za oknem lać się będą strugi deszczu, a w pobliskim muzeum zarządzą zmianę ekspozycji.

Na koniec niespodzianka. Mimo że gra jest absolutnie pacyfistyczna, bezpieczna dla nawet dla osesków i ich ciężarnych mam, to można w niej zginąć! Jam tego, nie chwaląc się, doświadczył po wypiciu za bardzo przekonującej moje zmysły ilości doskonałego wina Nuits St. Georges, z zamkowej piwniczki.

***Karalusio***

**Karm a labs**
www.karmalabs.com
www.adventurechateau.com



Najlepsze multimedia w sieci VIVID.PL

# KGB

KOLOROWY GROWY BIULETYN

**BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE**

**PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW**

# NEWS

# Ogórek na sezon!

Czołem, towarzysze! Czerwiec to miesiąc, który w prasie generalnie uchodzi za początek tzw. sezonu ogórkowego. Tak więc wydawałoby się, że w tym numerze będziemy lać wodę, bo przecież nie dzieje się nic ciekawego i godnego uwagi. A tym bardziej opisania. Poza tym, wszędzie wokół panuje ogólnie rozprężenie i rozleniwienie w oczekiwaniu na zbliżające się lato, a co za tym idzie – urlopy i wakacje. Sielanka i spokój... Nic bardziej mylnego!!! Przynajmniej w odniesieniu do naszej redakcji. U nas jest gorąco jak w sercu supernowej na ułamek nanosekundy przed wybuchem! Więc po kolei.

Co w numerze? Przede wszystkim polecam szybkie, wymiatające TRIBES 2! Choć ARENY to „Trajbsi" raczej nie pobiją, ale z pewnością na długi czas zarządzą na serwerach całego świata. Grą numeru jest natomiast TROPICO, którego polską wersję recenzujemy w czerwcu na prawach wyłączności! Ta lekka i przyjemna strategia pokazuje nam wszystkie wady demokracji i zalety dyktatury w stylu kubańskim! Grać, nie umierać! (Nawiasem mówiąc, dyktator z okładki, który Wam pewnie kojarzy się z Fidelem, mnie przypomina... Bergera!:) GILBERT GOODMATE to zaś ewidentnie bliźniak Guybrusha z serii MONKEY ISLAND. W każdym razie, Threepwood na pewno nie obraziłby się za to porównanie! Doprawdy, zabawna gierka, zwłaszcza gdy zaraz po niej odpalić NECRONOMICON. Ta utrzymana w klimacie opowiadań Lovecrafta fabuła sprawi, że przez długie miesiące będziecie musieli odbywać leczenie w najlepszych klinikach, aby pozbyć się nabytych w obcowaniu z nią lęków i fobii! ;)

W dziale Hardware mamy natomiast test GeForce'a 3. Łoł! Co za odlot! Szkoda tylko, że tak słabo daje się podkręcać :( A propos, w tym numerze otwieramy specjalny hardware'owy dział dla tych, którym ciągle mało. Overclocking i tweaking to sposoby na wyciągnięcie maksa możliwości zarówno ze sprzętu, jak i softu. Zamieszczony w bieżącym numerze artykuł Pooha właściwie dopiero otwiera ten temat, szczegółowe porady znajdziecie w następnych wydaniach. W związku z tym zamieściliśmy na naszym kompakcie trochę użytecznych shareware'ów z naszej własnej, bogatej kolekcji tweaków. Ale uwaga! Nie bierzemy odpowiedzialności, jeśli coś Wam się nie uda, zepsuje, zawiesi itp. Podobnie zresztą jak twórcy tego softu. Ryzyk–fizyk, jak powiedział poeta...

Skoro już wspomniałem o SS CD, na czerwcowym kompakcie mamy dla Was prawdziwą niespodziankę! Tylko u nas znajdziecie bowiem demo kultowej gry ARCANUM! (Qrcze, jeszcze jej nie ma, a już jest kultowa!). Ten rolplej z pewnością skopie tyłki całej konkurencji. Dlaczego? Przekonacie się, odpalając to gigantyczne demo. Klimat przez duże „K"! Na dokładkę Z 2 i COSSACKS, a do tego inne hiciory, a więc megaczadowa składanka – chyba najlepsza, jaka ukazała się w ciągu ostatniego roku na naszym rynku!

Mówi Wam coś słówko: Pokemon? No jasne, wraz z filmem pokemania dotarła przecież i do Polski. Wówczas mieliście okazję otrzymać od nas darmowe bilety na specjalny pokaz przedpremierowy. Taką samą imprezę organizujemy 5 czerwca! A to z okazji pojawienia się dzieła pt. „Pokemon 2: Uwierz w swoją siłę". Darmowe bilety czekają do odbioru w naszej redakcji. Co do zasad ich rozdawania – zerknijcie do działu manga room.

16 maja (czyli dokładnie za dwa dni:) rozpoczną się w Los Angeles międzynarodowe targi gier, zwane w skrócie E3. Tegoroczne odbywają się pod hasłem: „Touch The Future" (Dotknij przyszłości). Dokładny raport zamieścimy w przyszłym numerze – jak co roku, możecie więc spodziewać się wtedy rozrośniętego na maksa działu zapowiedzi. Będzie to okazja do ponapalania się na takie giery, które ukażą się dopiero za rok, za dwa albo... w ogóle ;)

Tymczasem w Polsce odbyły się targi INFOSYSTEM 2001, na których przyznano nominacje w konkursie TERAZ INTERNET. To już druga edycja tego przedsięwzięcia, którego nadrzędnym celem jest promocja Sieci w Polsce. My, oczywiście, popieramy taką inicjatywę (dość rusyfikacji i germanizacji! :) i z przyjemnością publikujemy listę nominowanych adresów WWW – patrz dział Imprezy.

Dobra, dość tych ogłoszeń parafialnych. Miałem o czymś jeszcze wspomnieć, ale za mało już zostało miejsca, a temat jest obszerny. Trudno, może zmieści się za miesiąc :)

Do zobaczenia w numerze wakacyjnym!

***Lord Hunter***

***redakcja@ssonline.com.pl***

*PS Powracam do pełnej wersji mojej xyvki, jako że ostatnio namnożyło się Hunterów jak mrówków. Jeden mieszka nawet w sąsiednim bloku. Nie wspominam już o próbach wejścia na IRC–a z tym nickiem:) Hochsztaplerki i plagiatu nikomu nie zarzucam (no, żyjemy przecież w wolnym kraju), ale tłoku nie lubię;)*

## W NUMERZE


DANGER ZONE ..... str. 112
FELIETON ..... str. 107
IMPREZY ..... str. 104
KILL'EM ZONE ..... str. 114
MOJE BOJE ..... str. 108
PRZECIEKI/SUPERY ..... str. 104
TIPS&TRICKS ..... str. 118
WIELKI BRAT PATRZY ..... str. 100
X-FILES ..... str. 111

przecieki@ssonline.com.pl

# Przecieki

*Dziś w Przeciekach minipogadanka polityczno–ekonomicznia pt.: „Jak mamy się nadstawić światowemu kapitałowi, żeby światu było lepiej, a nam wydawało się, że jest przyjemnie".*

*Jak pewnie wie każdy, Polska chce do Unii Europejskiej, a jednym z aspektów nowoczesnego państwa jest globalizacja (MS Word 2000, za pomocą którego piszę te słowa, nie zna słowa „globalizacja" – nawet mnie to nie dziwi). Czy zdajecie sobie sprawę, co się kryje pod tą elegancką etykietką? No właśnie, jak dla mnie, jest to code name na największy przekręt, jaki „oni" wymyślili w czasach nowożytnych. Oto kilku facetów zaczyna wmawiać kilkudziesięciu milionom innych facetów, że teraz, żeby było dobrze, to musi być źle! Bo potem, jak już będzie źle, to się coś stanie i potem będzie dobrze i wszyscy będą szczęśliwi. Nie jest to pierwszy przypadek lansowania jakiejś głupoty, tyle tylko, że tym razem wszystko wciska się nam do głów opakowane w propagandę na światowym poziomie. Co gorsze, ludzie tę ciemnotę przyjmują! A co to jest ta globalizacja? Ano, łączenie mniejszych rzeczy w większe. Tyle że w odróżnieniu od rtęci, która chętnie i dobrowolnie łączy się w większe kropelki, globalizacja w takim przemyśle czy handlu nazywa się procesem i jest zjawiskiem, polegającym na wykańczaniu mniejszych przez większych.*

*Ostatnio, jak rozejrzałem się po znajomych i rodzinie, nie znalazłem ani jednego przypadku, żeby komuś zaczęło się lepiej powodzić. Wręcz przeciwnie – połowa ludzi szuka pracy albo obawia się, że za chwilę ją straci. Ktoś zapyta, czemu młodym graczom truję tyłek takimi sprawami? To oczywiste! Jak jest kryzys, to okazuje się, że mało która firma jest w stanie pracować dla idei (czyli za friko). Ostatnio coraz częściej słychać o zawieszaniu projektów kolejnych gier, a mali twórcy albo już padli, albo padną za moment (chyba że za michę oddadzą się w ręce większych firm). Jak się taka tendencja utrzyma ze dwa sezony, to:*

*1. Zapomnijcie o różnorodności tytułów, pochodzących od niezależnych, młodych, zdolnych twórców.*

*2. Zapomnijcie o nazwach firm, które lubicie, a które nie są koncernami.*

*3. Będziecie grać w to, co się zacznie ukazywać według planu, w sposób, który nie powoduje wewnętrznej konkurencji. Po prostu, jeden czy dwa ocalałe giganty będą maksymalizowały zyski, wydając gry w sposób zmuszający do ich kupowania – np. jeden RTS na wiosnę, kolejny na jesieni i albo kupisz, albo nuda przez pół roku. W interesach nie ma litości... A fani? Fani np. już kolejny sezon błagają Spielberga, żeby puścił „Gwiezdne Wojny" na DVD, a on to ma gdzieś. A właściciele globalnych molochów będą zacierać rączki, że udało im się wszystkich przekręcić. Tyle że będzie już za późno na refleksję.*

*Pegaz Ass*

**● Black & White**

Brawo za odwagę! Inne pisma, jakie przeglądałem, wystawiły B&W ocenę najwyższą przed najwyższą, czyli 9+, 95% itp. Nie rozumiem, z czego to wynikało. W plusach wszystko było „och!" i „ach!", w minusach nic nie potrafili napisać, a i tak nie było oceny najwyższej. Myślę, że spowodował to strach przed wystawieniem takiej oceny – no bo gdyby dali maksa, to na pewno by się rozległy głosy sprzeciwu ze strony czytelników, a nikt nie lubi przysparzać sobie głosów niezadowolenia. Wierzyłem w Twoją zapowiedź, Pegazie, ale musiałem to zobaczyć na własne oczy. Nie zawiodłeś mnie! I Pooh również, bo nie wątpię, że taką decyzję musiał z Tobą skonsultować. Tak trzymać! Nigdy nie byliście z wiatrem, zawsze mieliście swoje zdanie. I to u Was kocham.

Mam tylko jedno sprostowanie. Pooh „kopnął" się z liczbą wersji. Napisał, że B&W zostało wydane w trzech wersjach. Pozory mylą. To są dwie wersje. Ta pierwsza, za 119 zł, ma okładkę dwustronną i można ją sobie przekładać. Raz biała, raz czarna – Arty Arayan

***Info o trzech wersjach pochodzi od dystrybutora. Po prostu, połowa nakładu poszła do sklepów w wersji czarnej, a połowa w białej – mimo że w środku jest to samo. Sam możesz zdecydować, co Ci się bardziej podoba. A co do 10/10, to spodziewaliśmy się, że ten numer nie przejdzie bez echa :)***

10/10??? Za dużo! Gra ma niedociągnięcia! Jest fajna, ale... np. chyba 3 plansza i już widać uciążliwość gry! Żeby zdobyć wioskę oddaloną o spory kawałek, na którym nie da się nic robić, trzeba postawić przynajmniej jedna agorę w połowie terenu – dopiero z niej da się oddziaływać na wioskę. A zdobyć 1500 pkt. wiary jest naprawdę trudno. Wygląda to mniej więcej tak: piorun – około 30 pkt. wiary, potem leczenie – około 30 pkt., potem jakieś jedzenie – około 10 pkt. wiary itd.! Trzeba długo razić ludków piorunem, a potem leczyć. I to jest żmudne! Albo plansza następna, na której lecą kule ognia i non stop trzeba walić tarczę. Tarcza znika, bo wyznawców nie ma, a nie ma ich dlatego, że nie można nic innego robić, tylko walić tarczę – Bobo

***Pooh – To w końcu ta gra ma niedociągnięcia czy jest trudna?***

Do Przecieków (to nie znaczy, że ja Wam każę to wydrukować ;) Co z tego, że B&W jest grą innowacyjną, że tworzy całkowicie nowy gatunek, skoro jest po prostu grą NUDNĄ! Wszystko tu sprowadza się do przejmowania wiosek według schematu: walnij kulą ognia, potem piorun, potem deszcz, potem leczenie, potem jedzenie i drewno, i jeszcze można przyjść chowańcem. I tak przez DŁUGI czas. To jest strasznie nudne! Ja jestem akurat przy planszy, na której mam podnieść totemy w wiosce kościotrupów. Za nic nie wiem, jak to zrobić! Ktoś powie: można się bawić z chowańcem. To ja mu odpowiem, że ma coś nie tak z głową! Jak można się bawić z chowańcem? Rzucać mu piłkę? A może głaskać i dawać jedzenie? A może patrzeć, co on robi, a samemu nic nie robić? Naprawdę: BARDZO CIEKAWA ZABAWA! 10/10 to ZA DUŻO! Wszyscy się podniecili tym, że to coś nowego, a nikt nie patrzy, czy to po prostu jest ciekawe – Tweety

To była po prostu sadystyczna bezczelność, żeby opisywać tę grę!!! Jak mogliście!!! Ja mam jutro maturę – nauczyłbym się, ale Secret musiał Blacka opisać. Pożyczyłem tę grę na „dwa dni" i... dupa! Co ja napiszę? Że Wokulski był biedny, bo nawet Atari nie miał? Nie, Panowie, tak nie powinno się robić, to było podłe zagranie!!! Jak o3mam ocenę niedostateczną na maturze, to naślę na was moich starych i zobaczymy, kto się będzie śmiał ostatni!!! Poza tym, kocham was, a już szczególnie Pegaza. Ach, ten urok łysych włosów i wielkich okularków... Miauuuuu ;) – Miqsh

**● Do czego komputer**

Ta propozycja z kącikiem wideo jest jak najbardziej trafiona. Niedawno zacząłem się interesować obróbką wideo i kodekami. Trochę kombinuję, ale nic mi jeszcze z tego nie wychodzi. Niedawno zdobyłem Adobe Premiere 5.5 i nie wiem, o co tam chodzi. Ale na pewno się nauczę. Przydałby się jednak jakiś poradnik – Arek

**● List do czytelników SS**

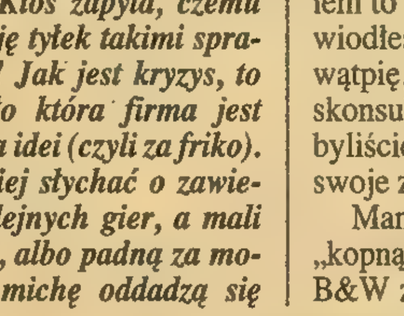
Organizujemy akcję plakatową, która ma na celu reklamowanie naszego kochanego pisma!!! Polegać ona będzie na rozklejaniu co miesiąc plakatów promujących Secret Service na terenie całego kraju, dlatego potrzebni są ochotnicy ze wszystkich województw. Plakaty te może wykonywać każdy na własną rękę lub, jak kto woli, korzystać z plakatów zaprojektowanych przeze mnie, które wysyłałbym zainteresowanemu za pośrednictwem poczty elektronicznej. Wszystkich zainteresowanych proszę o kontakt. Jeżeli będziemy działać razem, to Sikret może znowu znaleźć się na szczycie!!! Wacław"Drizit"Beck drizziit@poczta.onet.pl

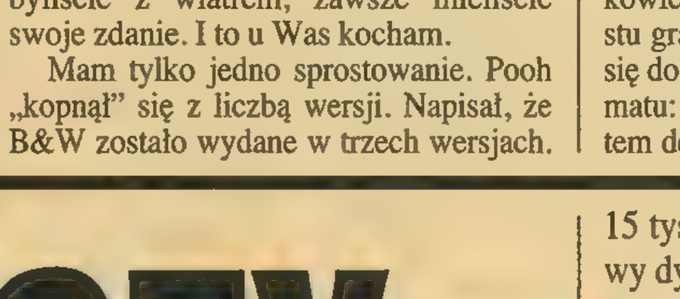
***Od siebie dodam, że inicjatywa kolegi Drizita jest całkowicie niezależna od redakcji. Z tego, co mi wiadomo, akcje plakatowe podobne do tej były już przez niego kilkakrotnie organizowane. Jeśli chcecie nam pomóc, to warto się przyłączyć do tej akcji.***

# Imprezy

## Infosystem 2001

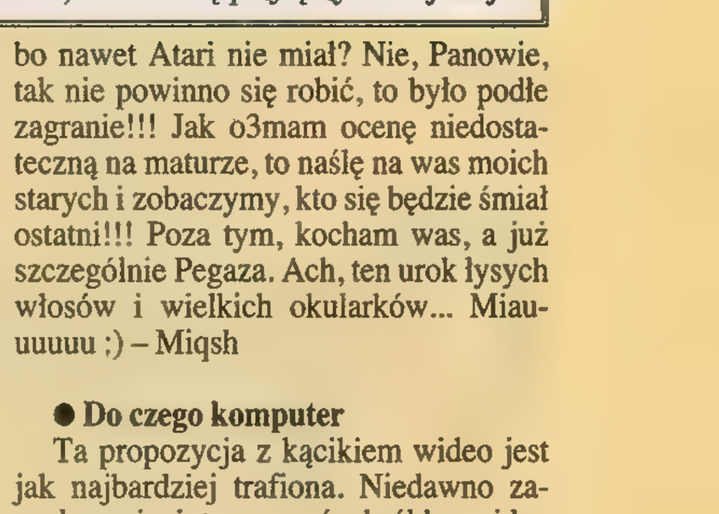
Bez wątpienia, wydarzeniem zeszłego miesiąca były poznańskie Targi Infosystem 2001 (24–27.04). Impreza ta, mimo że kurczy się z roku na rok, wciąż wykazuje najlepszą kondycję ze wszystkich podobnych inicjatyw w naszym kraju. Jedno jest pewne – czasy wystawiania komputerów na targach skończyły się, teraz pokazuje się tam różne śmieszne małe rzeczy :) W moich oczach najważniejsze było pojawienie się pierwszej wewnętrznej wypalarki DVD Pioneera, która pali: CD–R, CD–RW, DVD–R i DVD–RW, a czyta praktycznie wszystko. Jednym słowem, marzenia o wypalarce DVD, na której da się palić filmy, zaczynają się spełniać. Inną niespodzianką były nowe dyski IBM – UltraStar 36Z15, które obracają się z szybkością 15 tys. rpm (info dla lamerów – typowy dysk domowy to 5 400 rpm).



## Teraz Internet

Podczas Targów Infosystem 2001 odbyły się nominacje II edycji konkursu Teraz Internet. Oto lista nominowanych stron: www.ckl.com.pl, www.columb–controling.com, www.creditreform.pl, www.emarket.pl, www.euroad.com.pl, www.interia.pl, www.morfeusz.pl, www.officedepot.com.pl, www.tobor.hg.pl, www.um.gliwice.pl, www.wellpay.pl (www.mojerachunki.pl), www.wywrota.pl, www.zdrowezycie.pl (www.lekidodomu.pl), www.zoltytelefon.pl. Więcej informacji: www.solidnafirma.pl/ti/.



## Pentium 4 Grand Prix

Do wielkiego finału Grand Prix Intela pozostało już mało czasu – odbędzie się on 23.06 w Warszawie. Tymczasem 26.04 w Poznaniu Krzysztof Hołowczyc poprowadził Grand Prix Dziennikarzy. Sam zresztą też zasiadł za kółkiem (oczywiście, subaru impreza), dając popis brawurowej jazdy. Uwaga! W różnych centrach handlowych na terenie całego kraju eliminacje jeszcze trwają!

http://pentium4–gp.wp.pl/witamy.html

supery@ssonline.com.pl

# Supery

## Motto na czerwiec – Ala ma kota kot ma wpie@#$%ol

*Po docierającej do mnie korespondencji widzę, że często chcielibyście robić na pececie coś więcej niż tylko grać (co jest, oczywiście, podstawowym jego, tj. peceta, zastosowaniem), ale brak Wam pomysłu. Stąd idea „Do czego komputer?" – cyklu artykułów o alternatywnych wykorzystaniach komputera. Na razie nie planuję kursu montażu na łamach SS–a. Zainteresowanych informuję, że na rynku jest dostępna książka o Adobe Premiere. A przez określenie „zdobyłem" nie sugerujesz nam chyba nic złego? :) Za miesiąc kolejny tekst z cyklu – tym razem o programowaniu klocków LEGO. Oj, będzie jazda!*

● **Battle.net server – koniec**

Niniejszym zamykam trylogię opowieści o zmaganiach z polskim wyjściem na świat (SS 89, SS 90). Bramka znalazła prywatnego sponsora w osobie p. Tomasza Krawczyka. Teraz tylko siadać i grać!

● **Luke, gdzie jesteś?**

Odkąd pamiętam Star Wars było stałym działem SS. Od bardzo dawna nie widziałem jednak żadnego artykułu o tej tematyce. Oczywiście, można tłumaczyć, że drugi epizod nadal jest w produkcji i nie ma o czym pisać, ale Star Wars to przecież nie tylko film! Co z RPG, CCG i chyba najważniejszym – Internetem? Na sieci jest pełno klubów, które zrzeszają fanów sagi i osoby grające w różnego rodzaju gry SW (np. Emperor's Hammer). Moglibyście raz na jakiś czas (częściej niż premiery epizodów) napisać coś o SW. SW było u was od zawsze, a teraz muszę chodzić do qmpla i czytać konkurencję – Deadwood

● **Secret Service Kombat Fighters**

Słowa te kieruję do całej redakcji SS: pomysł z bijatyką, w której uczestniczyliby wasi redaktorzy, był chybiony. Po prostu, gdy się zorientowałem, cały czas chodziłem przybity. Też chciałbym Pegazem przyłożyć jakiemuś recenzentowi, który mnie wkurzył. Na pewno nie biłbym Mamuta, bo on jest równy gość. Robi u Was od dawna i pogodził to z nauką. Jestem pełen uznania dla tego gościa. Ale gdyby taka gra powstała, to jako tych złych moglibyście umieścić gości z „XXX", „YYY" lub „ZZZ" (konkurencyjnych redakcji – oczywiście, gdyby się zgodzili). Pozdrowienia z zadupia, który nasz znienawidzony rząd bierze za Płock – Arek

● **Zglobalizowany**

Pamiętacie Syndicate? Albo Syndicate Wars? To były gry! Extra! Kultowe itd.! Może by zebrać jakieś podpisy czy coś i wysłać to do firmy Bullfrog z prośbą, żeby pomyśleli nad Syndicate 2? – Tweety

*Chłopie! Zapomnij! Bullfrog został już „zglobalizowany" przez EA.*

● **100. numer**

Można by zorganizować konkurs w kilku kategoriach np.: najlepszy pomysł na grę (poparty stosowną dokumentacją, np. scenariusz, filmik itp.), najlepsze usprawnienie hardware'owe (jw. – w końcu, bardzo wielu jest uzdolnionych wynalazców i nie chodzi mi tu o GeForce'a 4 czy 5, tylko o jakąś małą rzecz, nakładkę na klawiaturę czy coś podobnego), najlepsza strona WWW (obszerność strony, aktualność, wszechstronność tematyczna, opracowanie graficzne itd.), konkurs artystyczny (tak jak kiedyś – rysunki, które później wylądowały na koszulkach), grafika komputerowa (i tu podkategorie np.: Quake, średniowiecze, Forgotten Realms itp.) – Mikaelus

Jak pamiętacie, nr 50. miał czarną, bardzo lakierowaną okładkę z dużą pięćdziesiątką pośrodku. Otóż, moja propozycja jest taka, żeby okładka była złotego kolo-

*ciąg dalszy na stronie 106*

***Po dłuższej przerwie nie wytrzymałem i pozwoliłem sobie opatrzyć kilka gier w tym numerze swoimi podpisami do screenów – jak mawiają niektórzy – w dawnym stylu (zgadnijcie które). Prawdę mówiąc, już zapomniałem, jakie to fajne zajęcie spojrzeć na gotową stronę i wyssać z brudnego palucha w 10 sekund jakąś historyjkę. Jeśli się spodobają, to dajcie znać. A jeśli nie, to też dajcie znać, to przynajmniej nie będę męczył :)***

*Pegaz Ass*

● **Początki** Pozdrawiam gorąco jak kupa po tych małych czerwonych papryczkach; Z góry przepraszam za błędy – jak ja zdałem maturę???

● **Podręczne rozmówki polsko–angielskie cd.** Pogoda pod psem – The weather under the dog; Pal gumę flecie! – Smoke rubber flute!; Ożeniłem się – I wifed myself; Wyszłam za mąż – I went out behind husband; Garkotłuk – Pot breaker; Psia kość! – Dogs bone; W mordę jeża! – In the face of porcupine!; Wyszło szydło z worka – The needle has left the bag; Popisywać się – Writing on oneself; Pole do popisu – Field to write on; Pełno wiary – A lot of faith; Zamek błyskawiczny – Immediate castle; Wziąć nogi za pas – To take one's legs behind the belt; Zapiski – Afterchirps; Zegarmistrz – Clockmaster; Wolność słowa – Slowness of word; Ślepy los – Blind lottery–ticket; Kostka Rubika – Rubik's ankle; W rzeczy samej – In things alone; Odpieprz się! – Outpepper yourself!; Śmieciarka – Arek's garbage; Narzeczona para – Fiancte steam; Barbara – Bar's bar; Szczepan – Pisses Man; Porachunki – Afterbills; Stopy metali – Feet of metals; Nie rób scen! – Don't make stages!; Ceramika – Mick's complexion; Nie wkurzaj mnie! – Don't dust me in!; Zeszyt w linie – Notebook in the rope; To nie działa – These aren't cannons; Przełamywać pierwsze lody – To break down the first ice–creams; Siatkówka oka – Volleyball of the eye; Półka – Half of a „K"; Z góry dziękuję – Thanks from mountain :)))

● **Druga ce**

***Jeśli chociaż połowa tych sytuacji się wydarzyła naprawdę, to warto było chodzić do szkoły. Wybaczcie (drodzy rodzice) bluzgi, ale życie szkolne ma swoje prawa.***

❤ Lekcja plastyki. Robimy jakieś debilne butelki obwijane sznurkami. W pewnym momencie mój kumpel zabiera innemu kolesiowi całą szpulę sznura. Koleś się wqrvia i krzyczy na cały głos: „K****, oddaj sznurek, Macu". Pani nauczycielka chce już mu wpisać uwagę, a gość do niej: „Proszę pani, a czemu to ja dostaję uwagę skoro to Maciej mi sznurek zaj...?"

❤ Lekcja historii. Pani bierze do odpowiedzi mojego kolegę (strasznego cymbała, dodam). Pyta go, gdzie leży Mezopotamia (to była czwarta klasa podstawówki). Koleś podchodzi do ogromnej jak cholera mapy na całą Europę i kawał Azji. Chwyta wskaźnik, jeździ po całej mapie i zatrzymuje się... na MOSKWIE !!! Po czym przesuwa rękę do Poznania i mówi: „MEZOPOTAMIA WPŁYWA DO EUROPY !!!!!!!!!!"

❤ Lekcja chemii. Pani bierze do doświadczenia mojego kolegę (w ogóle mam tych kolegów w bród, mogę paru odstąpić :) Dyktuje mu, co ma napisać na tablicy: „Napisz siarczan sześć jakiśtam". Koleś chwyta kredę i pisze siarczan przez „ś". Ogólna rzeźnia na sali. Klasa w ryk. Mój kumpel opluł sobie całą dłoń. Po chwili koleś przy tablicy dostaje zadanie mieszania bagietką w probówce. Chwyta bagietkę i miesza w tej probówce, aż tu denko kurważ (sorry, nie mogłem inaczej) odpadło. Jakaś żybura rozlewa się po stole, a ten imbecyl próbuje zatkać probówkę palcem!!!

❤ Mogę jeszcze przytoczyć pewien debilizm naszej nauczycielki... właściwie nie naszej, ale i tak jest kretynką... Nauczycielka podchodzi do stołu pewnego gościa i mówi, że jej jeszcze nie oddał zeszytu. Cała klasa patrzy na nią jak na TRYONA, a ona dalej ciągnie te swoje teksty. Niby nic w tym dziwnego, ale... GOSCIÓWA MÓWIŁA DO CHŁOPAKA, KTÓRY BYŁ NIEOBECNY! Aż mi się wierzyć nie chciało. ALE BABA NA METR NIE WIDZIAŁA, ŻE MÓWI DO SCIANY, A GOŚCIA TAM NIE MA!!!

❤ W ogóle jaja z nią niezłe, jak sprawdza obecność, to wiara chowa się pod stoły. Ona już ich nie widzi i... wpisuje nieobecność :)

● **Parę uwag z dzienniczków:**

– Kuba na kolejnej już od dwóch tygodni lekcji j. ang. nie ma zeszytu.

Dzień później miałem już zeszyt, ale:

– Kuba nie ma podręcznika do j. ang., bo twierdzi, że nie zmieścił się do torby.

– Maciej na kolejnej już lekcji WF–u idiocieje. Rzuca w kolegów piłką, a gdy to zauważam, udaje, że nic takiego nie miało miejsca (Koleś się wygłupiał i krzyczał Kameee–Ameee)

– Patryk, kopiąc piłkę po sali gimnastycznej, stwarza zagrożenie dla zdrowia przebywających na sali osób.

– Patryk, bekając w obecności nauczyciela, wypowiada brzydkie słowo (k****), myślę, że Patryk z chęcią powtórzy państwu te słowo.

– Maciej Szkudlarek (Tak to jest już cała uwaga)

– Rzuca na lekcji. (To też jest cała uwaga... data i podpis, nawet nie wiadomo, kto i czym rzuca. Sam już nie pamiętam :)

● **Dlaczego gry są lepsze od kobiet?**

1. Grę można odinstalować i zainstalować, kiedy się chce.
2. Jak gra się znudzi, to łatwo można ja wymienić na inną i nikt nie robi z tego powodu problemów.
3. Do każdej gry dołączona jest instrukcja, w której wyjaśnione jest co i jak ...
4. Gra się nie wkurwia, jak zaproponujesz tryb multiplayer.
5. W grze można wybrać stopień trudności.
6. Do każdej gry można zdobyć trainer i kody.
7. Bez skrępowania można o niej porozmawiać na grupie dyskusyjnej.
8. W trakcie zabawy z grą można pić piwo i palić szluga...
9. I nie usłyszysz: „siekierę można zawiesić, a śmierdzi jak w karczmie".
11. Gra nie każe ci mówić: „zapomniałeś mi powiedzieć. jak ładnie mi w tej nowej fryzurze".
12. W klasyki grasz z przyjemnością po wielu latach.
13. Po jakimś czasie dostępne są patche.
14. Można zaliczyć kilka gier w ciągu jednej nocy i rano nie czuć się głupio.
15. Gra nie będzie wołała o nowe futro, nawet jak ma deko zniszczone opakowanie.
16. Wersja demo nic nas nigdy nie kosztuje.
17. W grach w razie pomyłek mamy opcje LOAD / SAVE.
18. Można włączyć GOD MODE.
19. Gra nigdy nie mówi, że boli ją głowa!!!
20. Gra nigdy nie mówi, że wraca do mamy.
21. W grę można grać przez CAŁY miesiąc :)
22. W grze można wyłączyć dźwięk.
23. W każdej grze można pominąć intro.
24. Grę można pożyczyć od kumpla.
25. Grę można pożyczyć kumplowi ;)
26: Kumpel nie ma pretensji, jeśli gramy w tym samym czasie w tę grę co on.
27. Każda gra ma wyraźnie określone wymagania sprzętowe.

● **Pięć poziomów pijaństwa**

Poziom 1 – Zwykły dzień powszedni, powiedzmy środa, około 22.00. Wypiłeś 4 piwa, właściwie chcesz iść do domu, ponieważ jutro rano musisz być w pracy. Ktoś stawia kolejkę. Niezależny, nie pracuje dla żadnej firmy, ma swój interes. Stwierdzasz: Ach, jeśli będę miał 7 godzin snu, to wystarczy.

Poziom 2 – Godzina 24.00. Wypiłeś kolejne 4 piwa, właśnie dyskutowałeś przez 20 minut na temat sztucznych trawników. Jesteś przeciwko nim. Właściwie chcesz znowu iść do domu, bo twój anioł stróż mówi: „Idź już, jutro musisz być w pracy". Jednak na Twoim prawym ramieniu pojawia się mały diabełek i mówi: „Nie, jest tak fajnie, wspaniali ludzie. Zostań jeszcze. Jeśli będziesz spał 6 godzin, to wystarczy".

Poziom 3 – Godzina 01.00. Skończyłeś pić piwo na rzecz tequilli. Znowu dyskutowałeś z pasją na temat sztucznych trawników. Jesteś za nimi. Poza tym twoim zdaniem kelnerka jest najpiękniejszą kobietą na świecie. Chcesz nie tylko uściskać, ale także zbawić cały świat. W drodze do kibla stawiasz kolejkę nieznajomemu przy barze, po prostu podoba ci się jego twarz. W kiblu dostajesz ataku śmiechu, bo na ścianie przeczytałeś hasło, którego jeszcze nie znałeś: „Lepiej w cesarzowej niż imperator". Oddajesz się fantazjom np. „jakbyśmy kupili własną knajpę, moglibyśmy żyć zawsze razem".

Poziom 4 – Jest druga w nocy. Ostatnie zamówienie. Zamawiasz colę i butelkę rumu. Czujesz się jak sztuczny trawnik. W drodze do kibla chcesz dać po mordzie nieznajomemu przy barze. Nie podoba ci się jego twarz. Myjąc ręce, robisz błąd patrząc w lustro. Mówisz „załany". Popychasz starszego człowieka i mówisz „Bogu dzięki".

Poziom 5 – Postanawiasz wracać do domu zaraz po tym, jak cię wyrzucili z knajpy. W domu rzuca ci się w oczy pełna w jednej czwartej butelka Ouzo, którą szybko konsumujesz. Zamiast kłaść się do łóżka, masz wspaniały pomysł: puszczasz starą płytę Leonarda Cohena, której nie słuchałeś od 15 lat, przy czym stoisz z otwartymi oczami, chwiejąc się, z butelka Ouzo w prawej ręce na środku pokoju i śpiewasz: „...to the place, near the river...". Podczas gdy łzy lecą ci strumieniami po policzkach, a uczucie cię niesie, uświadamiasz sobie – nie jesteś schlany, może troszeczkę na humorku, ale w dobrej fizycznej i psychicznej formie, jak na czwartą rano, podczas gdy sąsiedzi tłuką w sufit. Po tym, jak oglądasz przy butelce Finlandii stary album ze zdjęciami, postanawiasz zadzwonić do twojej byłej dziewczyny. Nie widziałeś jej od 5 lat i wiesz, że ma dwójkę dzieci i męża policjanta, który niezbyt zadowolony odbiera telefon. Jeszcze mniej zadowolony reaguje, jak mówisz: „Kocham ją! Powiedz jej to! Dzieci zaadoptuję! Ty dupku". Postanawiasz napisać jej list, ach, list. Napiszesz jej tomik poezji i nie polegasz na poczcie, zaniesiesz jej osobiście. Przy okazji obijesz mordę policjantowi i zaczniesz z nią i dziećmi nowe życie w Nowej Zelandii. Albo przynajmniej w Berlinie. Podczas przygotowań do tej akcji komandoskiej wzmacniasz się mieszanką Desperado z burgundem i zapadasz w zasłużony sen.

Następnego dnia nie idziesz do pracy. Budzisz się około 14, trzęsąc się z zimna na środku dywanu. Twój kac jest jakby z innej planety i wymawiasz magiczne słowa: „Już więcej nigdy nie piję".

● **Zagadka**

Zając biegnie z prędkością 20 km/h. Z jaką prędkością biegną 3 zające?

przecieki@ssonline.com.pl

# Przecieki

ru, żeby była z grubego (sztywnego) papieru z czymś szczególnym na niej. Oprócz tego SS mógłby mieć 200 lub więcej:) stron – Tomaj

50. numer był już jakiś czas temu, ale okładka była do d@#$! Nie myślcie czasem podobnymi kategoriami o setnej i nie dajcie 100–dolarówki albo naszej setki – Marcin

100. numer musi być bardzo specjalny: konkursy – OK, gadżet jakiś, piękna plastikowa okładka z pięknym złotym (niekoniecznie prawdziwe złoto:) logo. Z innej beczki – impreza na wolnym powietrzu (z moich wyliczeń wynika, że będzie to kwiecień), festyn. Byłaby kupa ludzi – Rafal ze Zgorzelca

● **Miłe słowa**

Chciałbym Wam podziękować, że jesteście, że nie poddaliście się nawet po rozpadzie redakcji i przetrwaliście procesy sądowe (choć pod zmienioną nazwą) i trwacie nadal. Naprawdę dzięki! I powodzenia! Ja na pewno nigdy Was nie opuszczę – Mikaelus

● **Varia**

Dajcie pudełko na CD! To bez sensu trzymać świetne płytki w worku – Morgoth

ABSOLUTNIE nie chcę więcej zmian między SS a SSCD (no, poza okładzinami) – QbaJak!

● **Kącik grzyba**

Chciałbym zaproponować coś, czego w tym piśmie jeszcze nigdy nie było. Chodzi mi o rubrykę zajmującą się klasycznymi grami komputerowymi. Uważam, że temat ten jest naprawdę ciekawy, widać to choćby po coraz bardziej rosnącym nim zainteresowaniu, licznych grupach dyskusyjnych oraz sporej liczbie stron WWW. Nawet jednokolumnowy dział retro byłby ciekawą podróżą historyczną – nie tylko dla oldtimerow, ale i graczy epoki Quake'a – NoIR

***Po przeczytaniu tego listu ściągnąłem sobie emulator Commodore 64 i gierkę Last Ninja 2. Odpaliłem i... coś mi gardło ścisnęło, jak usłyszałem pierwsze dźwięki. Potem był Boulderdash i... wieczór pękł. Coś w tym pomyśle jest. Co wy na to?***

● **Wytnij demo**

Z płytki SSCD moglibyście wyciąć zawsze jakieś słabsze demko i zamieścić rysunki, śmieszne teksty, animacje, MP3, itp. – coś od czytelników (myślę, że każdy chciałby się podzielić swoją twórczością) – Rudolf

***Kto jest za zamienianiem dem na rysunki czytelników? No kto? Ręka do góry. Przyślij je do KGB, to wystarczy. A dema zostawmy w spokoju.***

● **Koder dla Małysza**

Będąc pod wrażeniem sukcesów Adama Małysza, postanowiliśmy razem z kolegami napisać grę, która będzie przeniesieniem skoków na grunt typowo CeeMowski (Championship Manager). Niestety, natrafiliśmy na poważny problem – brak nam kodera z prawdziwego zdarzenia. Może macie kontakt na jakiś talent w Delphi? – Uazash (Marek Dębowski) http://www.sjm.prv.pl

***Koder słyszysz? Koder! No, odezwij się:) Nieprawdopodobne, ale Word 2000 nie zna również słowa Małysz!!!***

● **No kto tu jest lamerem???**

Hey! Wiem, że i tak tego nie opublikujecie (...), często tak zaczyna się list, który czytam sobie w SS. Jak widać, nawet mój się tak zaczyna. A jest to zwykły tani chwyt, który ma wzbudzić w czytającym poczucie winy i doprowadzić do opublikowania. Chciałem powiedzieć, że osoby, które tak robią, to zwykli lamerzy, k*(...), s*(...), b*(...), h***. Powinni się wstydzić swojego zachowania! Proszę redakcję o niepublikowanie listów, które zaczynają się w ten sposób. Ale i tak nie opublikujecie tego listu... – Mulambo junior23@poczta.fm

● **Powrót do formy**

Yoł, Yoł, Yoł! Wracacie do formy. Tak to można nazwać. Stara nazwa, poziom humoru, (Pegaz rulez!), ten sam wygląd KGB, który bardzo, ale to bardzo cenię. Na starość człowiek nie lubi nic zmieniać i choć czas biegnie nieubłaganie, to niełatwo to przyjąć.

Z ogromną radością witam zawsze działy traktujące o starych, dobrych grach z czasów 8/16 bit, choć ostatnio – ze zrozumiałych względów – kompiki 8–bitowe zostały ostatecznie pogrzebane (bardzo chlubny wyjątek to EMU!!! – superpomysł, mam już ich setki!).

● **Widłami po... „dole pleców"**

Supery – bomba, uśmiałem się do łez. Trzymam twoją stronę, Pegaz, co do czarnych. Niech trzymają nos w swoich sprawach. Nie żebym miał coś do kościółkowców, ale ja im nie grzebię pod sutanną widłami :) – TeaVirus – 24 old teavirus@interia.pl

● **Sierotka Marysia i zagubiony rozum**

Kupiłem sobie Secret Service na kwiecień i tam jest recenzja gry Heist. Mam tę grę, ale ona jest cholernie trudna. Piszecie, że jest trainer na CD'88, ale ja nie mam tego numeru. Czy mogliście przesłać mi to mailem? – Rafał Sokołowski

***A może komuś na maila podesłać demo Arcanum? Słuchaj, nie po to stajemy na głowie, przygotowując płyty, żeby potem jeszcze zajmować się dzieleniem ich na kawałki i rozsyłaniem dem, trainerów i patchy na indywidualne zamówienia. SS CD'88 jest dostępny w archiwaliach i tam zapraszam.***

● **Zdania podzielone**

Wszyscy się kłócą o zawartość CD, a przecież i tak jakby nie było, to i tak będzie źle. Zawsze się znajdzie ktoś, komu coś nie pasi. Nie przejmujcie się więc listami w stylu „Co wy daliście na x numerze SS CD!". Proste – nigdy nie będzie wilk syty i Menczester City –Wrubel

● **Wazelinki**

Jesteście najbardziej zaje@#$%ym pismem na rynku! Kupuję was od samego (prawie) początku i nigdy się nie zawiodłem (no, może raz lub dwa...). Działy są fajne, a te, które mi się nie podobają, olewam. Ale do rzeczy. Nigdy nie przestawajcie wydawać pisma, choćby się paliło i waliło! ZABRANIAM WAM!!! Wszyscy prawdziwi SS–mani będą was kupować. I to tyle – NOK

● **Nawracajcie się**

Ludzie marudzą, że Secret Service nie jest z papieru kredowego, powlekanego folią. Ja wolę takiego, gdyż przypomina mi starego, poczciwego Secret Service'a, z którym potrafiłem zamknąć się w łazience i przeczytać od deski do deski cztery razy. Ludzie, posłuchajcie, czy gdybyście mieli do wyboru za 13,99 zł GeForce'a 3, zapakowanego w papierową torbę, albo za 19,99 zł Voodoo 1 w superpudełku z kredowego papieru, a nawet z plastiku, metalu, włókna szklanego, włókna węglowego, teflonu, drewna, szkła, ceramiki, to co byście wybrali??? Na pewno znajdzie się paru idiotów, którzy wezmą Voodoo 1 z pudełkiem. Nie kupuję pisma, żeby sobie je podotykać, pooglądać okładkę, pokazać kolegom (chociaż i to można zrobić z Secret Service), ale aby poczytać o grach, programach i sprzęcie, abym mógł polegać na jego recenzjach i ocenach, a taki jest właśnie Secret Service. Liczy się to, co jest w środku. Pozdrawiam redakcję kultowego i najlepszego czasopisma i jego czytelników. Powiem jeszcze jedno: ludzie, nawracajcie się i czytajcie pismo wszech czasów – SECRET SERVICE!!! – Tomasz „Garret" Poczęsny

● **Szachista**

Droga redakcjo, serdecznie przepraszam za mój refleks godny czwartorzędowej klasy szachisty, ale natłok nauki, obowiązków służbowych i codziennych zachcianek losu opóźnił mój odzew. W marcowym numerze SS–a przeczytałem w Przeciekach list autorstwa BTD lub „jak kto woli" Bartolda. Oto moje spostrzeżenia. Uważam, że ten facet to typowy przykład „komputerowca", który znajomość z blaszakiem zaczął od Pentium III z Bóg wie jakim osprzętem, a który kupili mu na urodzinki rodzice (o 8 bitach w ogóle pewnie nie słyszał – no, może miał GameBoya). Jestem pasjonatem komputerów i wydaje mi się, że coś (co prawda, niezbyt wiele :) mogę o nich powiedzieć. Z tego też względu chciałbym uświadomić Pana BTD, że w gry takie jak HOM&M 2 ciągle gra cała rzesza fanów (obecnie kończę kampanię Rolanda). Niektóre gry po prostu są klasyką i choćby ze względu na miodność z dawnych lat i wiekowość zasługują na szacunek, a tu jakiś komputerowy narybek będzie nazywał je „shitem"! Ludzie, proszę Was o więcej szacunku dla pereł z lamusa! – Dawid „Pushkin" Rusek

***Dzięki za ten list, bo jak czytam opinie, że HOM&M to syf, to mi się nóż w kieszeni otwiera. Przy okazji informuję, że mamy na składzie jeszcze niewielki zapas SS CD'86 z pełną wersją Heroes of Might and Magic 2. Dodruków nie będzie, więc jest to ostatnia szansa jej legalnego nabycia. W dodatku po nowej, niższej cenie 10 zł.***

● **3 matka**

Chciałem powiedzieć, że póki jesteście, jest też w Polsce rynek gier i innych cudów. Wy urodziliście się razem z tym.:) Jestem z wami... hmmm... gdzieś od 15. numeru, ale udało mi się zdobyć nr 3., z czego jestem bardzo DOOM–ny. Te przetasowanie, które zrobiliście w składzie Redakcji, i powrót już po „przemianach" dobrze Wam zrobił. Myślę, że teraz jesteście „debeściaki" i inni przy was wymiękają. Jesteście dla mnie 3 matką :))), no bo drugą jest moje Pentium :)). Wychowałem się, czytając SS–a. Od Was dowiadywałem się, co to jest engine, interface, shareware, software. Pamiętam te twoje podpisy pod screenami. O! A ile razy pomagałem sobie waszymi imadłami :) Teraz będzie poważnie. Życzę powodzenia i pod żadnym pozorem się nie zmieniać!!! – Tomasz Trzaska

***Mój Boże, dopiero rok temu zostałem pierwszym ojcem, a tu już 3 matka... Aha, a szkoła to 2 dom. Część gierek w tym numerze opatrzyłem podpisami – ciekawe, kto pozna, które? :))***

● **Koszty demokracji**

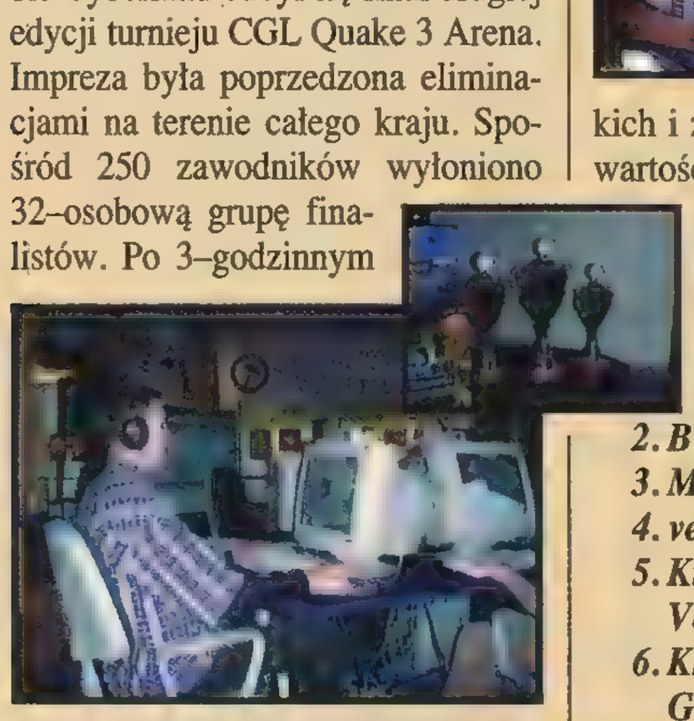
Wiesz, dzisiaj się wkurzyłem. Kupiłem SS–a i jak zwykle zobaczyłem to, czego nie chciałbym tam zobaczyć. Tak! Te listy od lamerów do (tak mi się zdaje) lamerów. Wkoooorwiają mnie listy typu: Jaki komputer kupić? Dlaczego te demo nie działa? Dajcie 2 CD, 8/10 dla gry X! to za dużo! nie to za mało! Czy musicie drukować tak beznadziejne listy? Drukujecie krytykę redaktorów. Każda drobna pomyłka jest grzechem dla tych jeb@#$% lamerów – Arek

***Żyjemy w demokracji, więc każdy ma prawo wypowiadać swoje poglądy. Dlatego też nie unikam listów krytycznych. Niektórzy są początkujący, więc nie ma co się dziwić, że szukają pomocy. Jedyne, co mnie czasami zaskakuje, to „subtelność", z jaką niektórzy formułują swoje myśli :)***

# Imprezy

## CGL Quake 3 Arena

28.04.2001 w warszawskim klubie Cyberland odbył się finał drugiej edycji turnieju CGL Quake 3 Arena. Impreza była poprzedzona eliminacjami na terenie całego kraju. Spośród 250 zawodników wyłoniono 32–osobową grupę finalistów. Po 3–godzinnym



pojedynku wszystko było jasne. Do ścisłego finału zakwalifikowało się 6 graczy. Ich zmagania można było podziwiać na telebimach. Zwycięzcą został Fetter, który po morderczej walce pokonał wszystkich i zgarnął pulę nagród o łącznej wartości 15 tys. zł.

www.cyberland.pl

*Lista finalistów*

1. *Fetter – Wojciech Gałuszka*
2. *B – Mariusz Zbrzeźny*
3. *Matrox – Mateusz Ozga*
4. *ven0m – Michał Gruda*
5. *Krogoth – Maciej Wasyluk, Verbal – Bartosz Gałuszka*
6. *Kronos – Kuba Kozioł, kwak – Grzegorz Walczyk*

# Mielonka prof. Bączyńskiego

***Rany koguta! Ile tego można dostać naraz?! Śmieć, panienki, panienki, śmieć i następny. Spam, spam, spam... Coś mi to przypomina. „I'm having spam spam spam spam beaked beans spam spam spam and spam!" – chyba jakoś tak?***

Choć Święta Wielkiej Nocy, do pewnego stopnia, minęły, jak mawiał nieodżałowanej pamięci profesor Bączyński, chciałbym...

– Kto? – Wyrwało mnie z twórczej zadumy ciche pytanie.

– Nie przeszkadzaj! Pogadamy później – odburknąłem niezbyt przyjaźnie – ...chciałbym...

– Nie musisz od razu warczeć – pożalił się, aż zrobiło mi się go trochę szkoda.

– Przepraszam. Wejdź sobie na stronę i zobacz – http://angelologia.katowice.tpsa.pl... co to ja... Wracaj! Lepiej nie wchodź na tego, coś tam... psa. I tak już mnie zbiłeś z pantałyku.

– Tylko spytałem.

– Prof. Bączyński nie mieści się w ramach.

– Jest grubszy od ciebie?

– Nie gruby, tylko ... Coś ty powiedział?!

– Nic – odpowiedział szybko i niewinnie stukał klawiszami.

–... tylko wymykający się zaszufladkowaniu. Jego osoby do dziś nie poznano dokładnie, ponieważ, w przeciwieństwie do twórców współczesnych, więcej dbał o swoje dzieła niż o nieśmiertelność nazwiska. Był pierwszym angelologiem.

– Kim był?

– No, znawcą aniołów.

– Aaa! – zamrugał.

– Informacje o nim, i to niezbyt ścisłe, pozostawił nam Konstanty Ildefons Gałczyński. Teatrzyk Zielona Gęś! Ma zaszczyt przedstawić Państwu! itd.

– Czekaj! – chrząknął przeciągle i zafalował. – To z jakiegoś kabaretu! Tak?

– No nareszcie! Zaczynasz pojmować! To więcej niż niezwykłe, w twoim wieku! Tak, z kabaretu, i to całkiem niezłego. Bo trzeba ci wiedzieć, że tradycja kabaretowa nie zaczęła się wraz urodzinami pana Marcina „Wszędzie–obecnego" Dańca ani nawet pana Jana „Niedoszłego – (i–bardzo–dobrze)–prezydenta" Pietrzaka, choć akurat ten drugi sporo dla samego kabaretu zrobił. Kiedyś to był kabaret – westchnąłem z rozmarzeniem.

– Gadasz jak Matuzalem! A cóż takiego było w tych kabaretach, czego teraz nie ma, panie mentorze – napadł na mnie.

– Sens, treść i forma. Albo chociaż sama treść i forma.

– Teraz też jest, nie oglądasz?

– Czego? – raczej stwierdziłem, niż spytałem. Tego bełkotu?

– Programów kabaretowych, przecież jest ich całe mnóstwo.

– Wolałbym, żeby był jeden, ale dobry. Żeby chociaż powtórzyli stare „Teatrzyki" z Gżegżółką i Piekielnym Piotusiem czy Hermenegildą Kociubińską, „Galuxy" albo „Kabareciki" z panem Janeczkiem i Panem Piotrem czy „Wieczory Starszych Panów". Takie prawdziwe, dobre kabarety literackie. Czarno-białe jeszcze...

– No dobrze – znowu wyrwał mnie z nostalgii.– A o czym tak naprawdę chciałeś pisać?

– O spamie! No wiesz, całym tym śmietnisku przesyłanym elektronicznie, na pocztę, na grupy dyskusyjne...

– ...! A co spam ma wspólnego z kabaretem!? – mało mnie oślepił i ogłuszył.

– ... – znów cisza.

– Choć Święta Wielkiej Nocy – próbowałem zebrać myśli – do pewnego stopnia, minęły, jak mawiał nieodżałowanej pamięci profesor Bączyński, chciałbym wspomnieć o historycznej wędlince, jaką niewątpliwie jest mielonka.

– Ha, ha, haaaaaaaaaaaa!!! – kanonada śmiechu prawie przyprawiła mnie o zawał.

– Coś ty! Zgłupiał! Procesor ci się przegrzał?

– Nie. Przeczytałem skecz o spamie.

– Żartujesz? Gdzieś go wykrył?

– Na stronie Monty Python's Flying Circus. Są tam jeszcze inne! – krzyknął radośnie. – A może nie powinienem ci mówić?

– Pokaż i mnie.

Nie kazał się długo prosić.

***Karalusio***

*PS Doszły mnie słuchy, że część z Was nie wierzy w moje rozmowy z komputerem. Jeśli tak nie jest, to skąd niby wziąłbym ten wydruk?*

The Spam Sketch from the second series of „Monty Python's Flying Circus" and „Monty Python's Previous Record"

(Spam = Spiced Pork And Ham, a sort of cheap luncheon meat) – po polsku mielonka

Scene: A cafe. One table is occupied by a group of Vikings with horned helmets on. A man and his wife enter.

Man (Eric Idle): You sit here, dear.

Wife (Graham Chapman in drag): All right.

Man (to Waitress): Morning!

Waitress (Terry Jones, in drag as a bit of a rat-bag): Morning!

Man: Well, what've you got?

Waitress: Well, there's egg and bacon; egg sausage and bacon; egg and spam; egg bacon and spam; egg bacon sausage and spam; spam bacon sausage and spam; spam egg spam spam bacon and spam; spam sausage spam spam bacon spam tomato and spam.

Vikings (starting to chant): Spam spam spam spam...

Waitress: ...spam spam spam egg and spam; spam spam spam spam spam spam baked beans spam spam spam...

Vikings (singing): Spam! Lovely spam! Lovely spam!

Waitress: ...or Lobster Thermidor a Crevette with a mornay sauce served in a Provencale manner with shallots and aubergines garnished with truffle pate, brandy and with a fried egg on top and spam.

Wife: Have you got anything without spam?

Waitress: Well, there's spam egg sausage and spam, that's not got much spam in it.

Wife: I don't want ANY spam!

Man: Why can't she have egg bacon spam and sausage?

Wife: THAT'S got spam in it!

Man: Hasn't got as much spam in it as spam egg sausage and spam, has it?

Vikings: Spam spam spam spam (crescendo through next few lines)

Wife: Could you do the egg bacon spam and sausage without the spam then?

Waitress: Urgghh!

Wife: What do you mean 'Urgghh'? I don't like spam!

Vikings: Lovely spam! Wonderful spam!)

Waitress: Shut up!

Vikings: Lovely spam! Wonderful spam!

Waitress: Shut up! (Vikings stop) Bloody Vikings! You can't have egg bacon spam and sausage without the spam.

Wife (shrieks): I don't like spam!

Man: Sshh, dear, don't cause a fuss. I'll have your spam. I love it. I'm having spam spam spam spam spam spam beaked beans spam spam spam and spam!

Vikings (singing): Spam spam spam spam. Lovely spam! Wonderful spam!

Waitress: Shut up!! Baked beans are off.

Man: Well could I have her spam instead of the baked beans then?

Waitress: You mean spam spam spam spam spam spam... (but it is too late and the Vikings drown her words)

Vikings (singing elaborately): Spam spam spam spam. Lovely spam! Wonderful spam! Spam spa-a-a-a-a-am spam spa-a-a-a-a-am spam. Lovely spam! Lovely spam! Lovely spam! Lovely spam! Lovely spam! Spam spam spam spam!

# Ideał odnaleziony

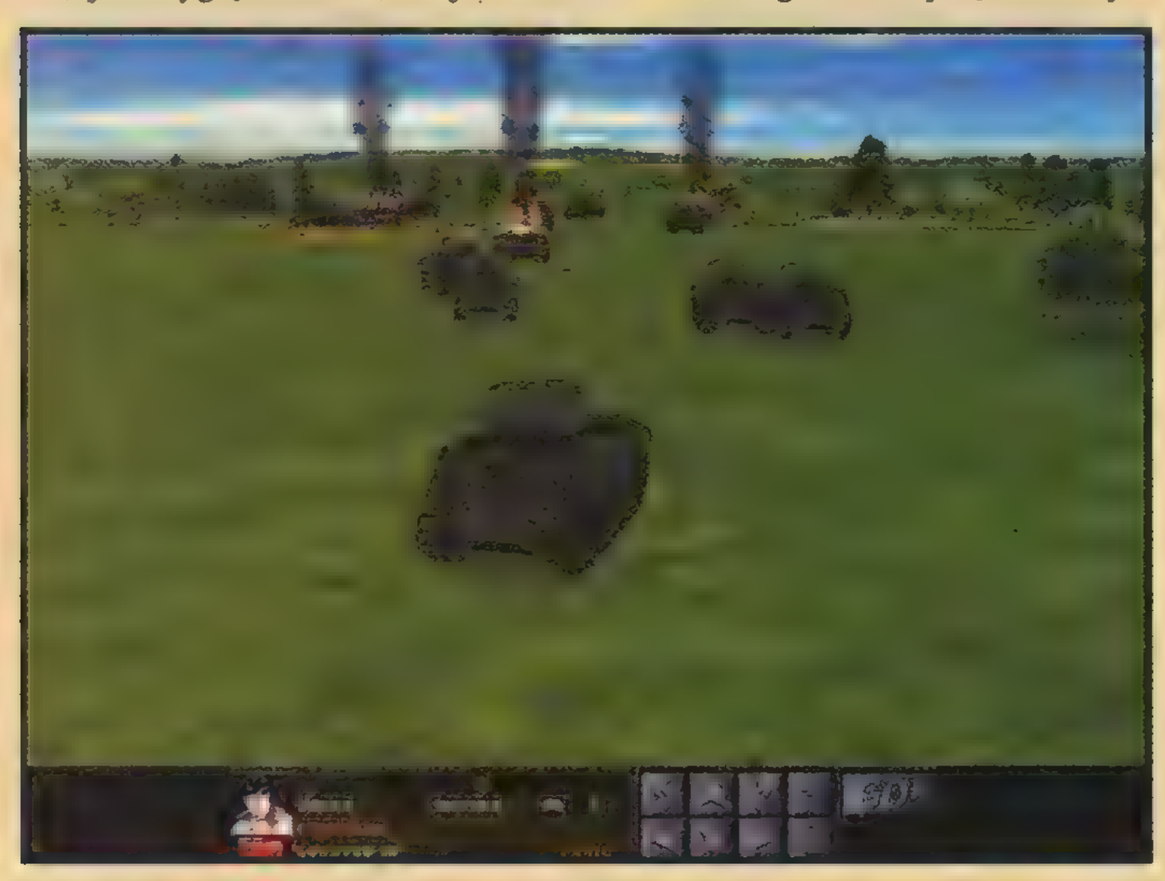
***Pamiętniki i monografie – tyle się ich wydaje, a tak niewiele z nich wynika. Bywa jednak i tak, że w zalewie śmieci pojawi się czasami jakaś perełka. I to perełka doskonale komponująca się z grą komputerową.***

Aleksander McKee „popełnił" kiedyś książkę pt. „Caen, droga do zwycięstwa". Jest to opis dramatycznych zmagań Kanadyjczyków i Brytyjczyków po wylądowaniu w Normandii. Zmagań, które skupione wokół Caen miały odciążyć odcinek amerykański, ponieważ Wielki Brat nie był w stanie wygrzebać się z plaż w odpowiednim tempie. To Angolom przypadł więc zaszczyt ściągnięcia na siebie głównego wysiłku Niemców. Książka McKee jest dziełem niezwykłym. Pisarz ten, znakomity autor bestsellerowych pozycji (np. „Jak znaleźliśmy wrak MARY ROSE"), oparł się na własnym doświadczeniu z prawdziwej wojny oraz opisach szeregowych uczestników zmagań w Normandii. Jego dzieło jest więc dziełem żołnierza, a nie polityczną rozprawką generała, który nie tylko że nie ma pojęcia, jak wygląda bitwa, to jeszcze znajdą swój grób. Dla mnie jej lektura była prawdziwym katharsis. A dodatkowym walorem było to, że gra, którą uważałem za wydarzenie końca 2000 r., potwierdziła swoją wartość symulacji, a nie gry wojennej. Czytając książkę o walkach wokół Caen, widziałem po prostu COMBAT MISSION. Mało tego, gdy chciałem powtórnie przeżyć przeczytany fragment książki – siadałem do gry. I tak doszedłem do ważkiej tezy – którą w pełni sformułował wielki Pejotl – wartość gry wzrasta po naczytaniu się książek o epoce, o ówczesnej sztuce wojennej i uzbrojeniu. Ale i odwrotnie – łatwiej się czyta książki, gdy w dobrej symulacji czytelnik zaznajomi się z podstawowymi prawidłami wojny.

## Artyleria

Największym szokiem po lekturze „Caen, droga do zwycięstwa" była gałem uproszczenia tej gry. Uproszczenia tym widoczniejsze, że prawda o artylerii była dokładnie zapisana w książce McKee – i to nie jako sztabowy wykład, to opisy ludzi, którzy byli pod ogniem. Główną wadą artylerii w CM jest zbyt duży rozrzut salwy. Każde działo w baterii ma te same nastawy, celownik, amunicję. Salwa pada prawie równo w linii. W CM ulega się złudzeniu, że artylerzyści to ślepe dziady. Ogień pląsa po mapie (w szczególności ogień artylerii rakietowej) jak chce, a salwy przypominają rzuconą przez dziecko garść grochu. Nie przypomina to celnych salw niemieckich wyrzutni czy angielskich pancerników, wstrzymujących samodzielnie natarcia pancerne. Użycie precyzyjnego wału ogniowego jest niemożliwe – stąd krew się burzy przy opisach w książce precyzyjnych bombardowań dokonywanych przez Brytyjczyków. I nie jest argumentem twierdzenie Mistrza Macioszczyka, że gdyby artyleria była skuteczniejsza, to gracz by się nudził w grze. Prawda jest okrutna, ale to właśnie artyleria jest nazywana władczynią pola bitwy.

*Przed natarciem dobrze jest rozpulchnić glebę artylerią...*



*Tak zakończył się atak 14 zielonych kanadyjskich Shermanów, atakujących od frontu kilka niemieckich Panter*

*...by potem wkroczyć pododdziałami prawie bez strat, niemal na gotowe*

## Czołgi

W CM najcudowniejsze jest to, że podobnie jak w książce o Caen, czołg został sprowadzony do właściwej mu pozycji. Samodzielne ataki kończyły się zazwyczaj (szczególnie angielskie) hekatombą. Gdy gracz rusza swe czołgi, ufa w ich siłę, obserwuje z wszystkich stron potężne cielsko stalowego potwora. Rusza go i wsłuchuje się w ryk potężnych silników. Działa i kaemy dają pewność niezwyciężoności i możności poradzenia sobie z każdym problemem. Nic bardziej mylnego! Tak naprawdę za parę minut (etapów w CM) nasze maszyny dymią i buzują niczym koksowniki w stanie wojennym. Nie dają jednak miłego ciepła potrzebnego obrońcom socjalizmu, ale wypalają naszą nadzieję i częstokroć nasze załogi. Pół biedy, gdy nasze metalowe cudeńka zginą w pojedynku z Tygrysem czy Panterą. Ale polec od pancerfausta? Brrrrrrr, toż to największy wstyd i hańba. Albo po przeciwnej stronie – stracić czołowy wytwór fabryk niemieckich, smukłolufą Panterę po strzale z napędzanego sprężyną (sprężyną?) piata?

CM umożliwia nabranie respektu do piechoty przeciwnika, ale jednocześnie ukazuje potęgę czołgów, ale czołgów użytych właściwie, we właściwym miejscu i czasie. Odpowiedni dobór taktyki pozwala grupą Shermanów zniszczyć podobną liczebnie grupę Panter, ale dopiero po

*Ostrzał artylerii jest tyleż efektowny, co nieskuteczny*

zajściu ich z boku (co uczynił Pejotl w teście). Przy ataku czołowym wynik jest zawsze ten sam. Z Shermanów nie zostają nawet resztki (liczne testy szarż w moim wykonaniu). Mimo że CM pokazuje słabe miejsca czołgów, a także ich zalety, mimo że uczy w miarę realnej i prawdziwej taktyki, w porównaniu z opisami w książce o Caen wykazuje jeszcze wiele niedociągnięć. Przede wszystkim czołgi działają tu pojedynczo, a piechota w pododdziałach. Jest to niedopuszczalne uproszczenie! Sprzęt pancerny działał na tych samych zasadach co piechota. Byli dowódcy i rozkazy. Było też załamanie po stracie iluś tam maszyn w kompanii. I tego w CM brak. Czołgi działają niczym mechy – każdy jest bogiem planszy.

Ale czołgi działające w szyku pododdziału, czujące wspólnotę rozkazów i wspólnotę psychiczną to nie wszystko. W CM – mimo naprawdę dobrze zrobionej symulacji wpływu stojącego we włazie dowódcy – w porównaniu z sytuacją korzystania wyłącznie z wizjerów i peryskopów ciągle zbyt duża jest widoczność z czołgu. Tak naprawdę, dopiero wtedy pokazałaby się cała małość czołgu w starciu z piechotą. Nie mówiąc już o braku możliwości rozjeżdżania własnych wojsk z powyższej przyczyny czy też rozkalibrowaniu się celowników po ciężkim bombardowaniu.

## Wyszkolenie

Zupełnie rewolucyjne jest natomiast dla mnie odkrycie, dzięki książce McKee, zależności między wyszkoleniem a radzeniem sobie na polu walki. Oto w Normandii do walki wkraczały angielskie dywizje zupełnie zielone, chociaż po wielomiesięcznym szkoleniu. To szkolenie właśnie sprawiało, że oddziały zachowywały spójność na polu walki, nieźle sobie radziły ze sprzętem, ale... nie dawały sobie rady w pierwszym momencie ze specyfiką frontu. Przykładem może być gromadzenie się w sadach, gdzie ostrzał artyleryjski zbierał największe żniwo, wychylanie się z okopów i tym podobne drobne rzeczy, wpływające na straty. Dopiero po kilku tygodniach żołnierze stawali się ekspertami w walce i przetrwaniu. „Weterańskość" nie miała więc wiele wspólnego z szybkim wykonywaniem rozkazów – jak to ma miejsce w CM, ale były to raczej drobne zachowania, pozwalające przeżyć, szybciej wykryć wroga, przewidzieć jego zachowanie, taktykę, a także skutki użycia przez niego danej broni. Jest to wielka wartość, gdy żołnierz zamiast się zastanawiać, co zrobić, po prostu niszczy wroga lub dobrze się sam zabezpiecza. I nie ma to wiele wspólnego, jak w tylu grach, z tzw. morale, gdzie żołnierz może długo wytrzymać pod ogniem itp. Ten właśnie błąd występuje w CM. Nie chodzi o to, by jednostka ELITE wytrzymywała bez sensu pod ogniem, tracąc ludzi. Ci znawcy walki powinni lepiej od innych się ukrywać, z bliższej odległości strzelać, ponosić mniejsze straty, skuteczniej rzucać granatami czy lepiej celować. Morale zaś powinno wyrażać zupełnie niezależnie od DOŚWIADCZENIA (bo to powinien oznaczać poziom jednostki) możliwość wytrzymania pododdziału pod ogniem, a także wrażliwość na straty – czyli szybsze zejście z pola walki.

Przy okazji wyszkolenia i doświadczenia, omawiana książka przynosi jeszcze jedną ważną obserwację. Jest to nikłość wartości doświadczenia zdobytego na innych frontach. Zarówno dywizje brytyjskie, walczące dotąd w Afryce, jak i niemieckie – ściągnięte z Rosji, musiały w tej walce uczyć się wielu zachowań i taktyk zupełnie od nowa. Było to podyktowane specyfiką danego teatru działań wojennych, jak i specyfiką nieprzyjaciela i jego zachowania. Jak widać, nie ma pojęcia „raz zdobytego doświadczenia". Wynika zaś z tego jeszcze jeden wniosek – oddział musi być zawsze charakteryzowany przez trzy wskaźniki – wyszkolenie, doświadczenie i morale.

*Kilka Panter w metodycznym natarciu i już pod lasem płoną Shermany przeciwnika*

## Przestrzeń i czas

Fantastycznym doświadczeniem przy lekturze książki McKee jest odczuwanie przestrzeni. Zwykłe gracze nie rozumieją przestrzeni, a jest ona niejednorodna. Raz kilometr to ogromny obszar, a innym razem kilka kilometrów to we wspomnieniach uczestników walk – nieduży odcinek wywołujący niepokój. Wszystko zależy od użytych sił, ich wyposażenia, rzeźby terenu i jego pokrycia. To oczywiście przywodzi na myśl jeszcze czas. W książce o Caen wiele klęsk opisanych jest jako skutek niedogrania operacji w czasie i przestrzeni. Przodowali w tym Brytyjczycy, u których czołgi, piechota i artyleria działały niezależnie, prawie bez współdziałania. Te czynniki dobrze widać w CM. Pejotl, mistrz artylerii, nie zegrał kiedyś dobrze przygotowania ogniowego i natarcia czołgów z działaniami piechoty. Skutek był wstrząsający. Nim nadeszła piechota, artyleria szybko zużyła amunicję i dzięki temu moi żołnierze otrząsnęli się po ostrzale. Poza tym, zadymienie rozwiało się, nim zdążyło przykryć atak piechoty. Mało tego – piechota spóźniła się na tyle, że czołgi wsparcia znalazły się oko w oko z niemieckimi panzerschreckami i zostały wybite. Końcowy akord, w postaci ataku osamotnionej piechoty, zakończył się na bagnetach moich esesmanów, którzy kontratakowali na skrzydle, zmuszając wstrząśnięte resztki atakujących do panicznej ucieczki.

## Fog of war

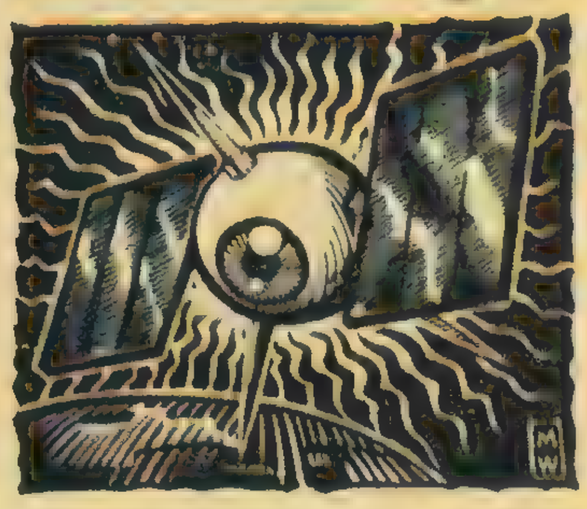
Ostatnim elementem, który spływa z kart omawianej tu książki, jest niewiedza o nieprzyjacielu oraz siłach własnych. Jak wielkie ma to znaczenie, niech świadczy fakt, że po jednym z ataków Brytyjczycy zaczęli oczyszczać teren ze snajperów, nie wiedząc, że nie są to snajperzy, ale niezwykle rzadka główna linia wojsk niemieckich, a oni właśnie ją przełamali. Nie można jednak rozpatrywać kwestii FOG OF WAR w oderwaniu od rozkazów i wyższego dowodzenia. Bo nie tyle jest istotne to, że nie widać kilku czołgów na mapie, jak ma to miejsce w CM, ale że nie wiadomo, czym przeciwnik dysponuje w rezerwie i z czym spotkamy się jutro, a także – jakie są rozkazy wroga. Pod tym względem walka w CM jest nieco przypadkowa, ponieważ gra ta symuluje starcia taktyczne na poziomie batalionu, bez rozwijania wyższego szczebla i jego wpływu na sytuację. Jest to zresztą największa wada CM, podnoszona przez graczy. Brak wyższego poziomu dowodzenia – i dlatego powstały nawet specjalne zasady, programy i mapy do rozgrywek operacyjnych.

Mimo wszystko jednak CM bardziej zyskuje na wartości, niż traci w zetknięciu ze znakomitą książką o walkach wokół Caen. Najlepiej więc połączyć przyjemność z obu pozycji – czytając grać i grając czytać.

*Dariusz „Berger" Góralski*

*Ramelles, to tu kpt. Miller – walczył o godny powrót do domu, a szeregowy Ryan został zobowiązany, by zasłużyć na ofiarę Rangersów*

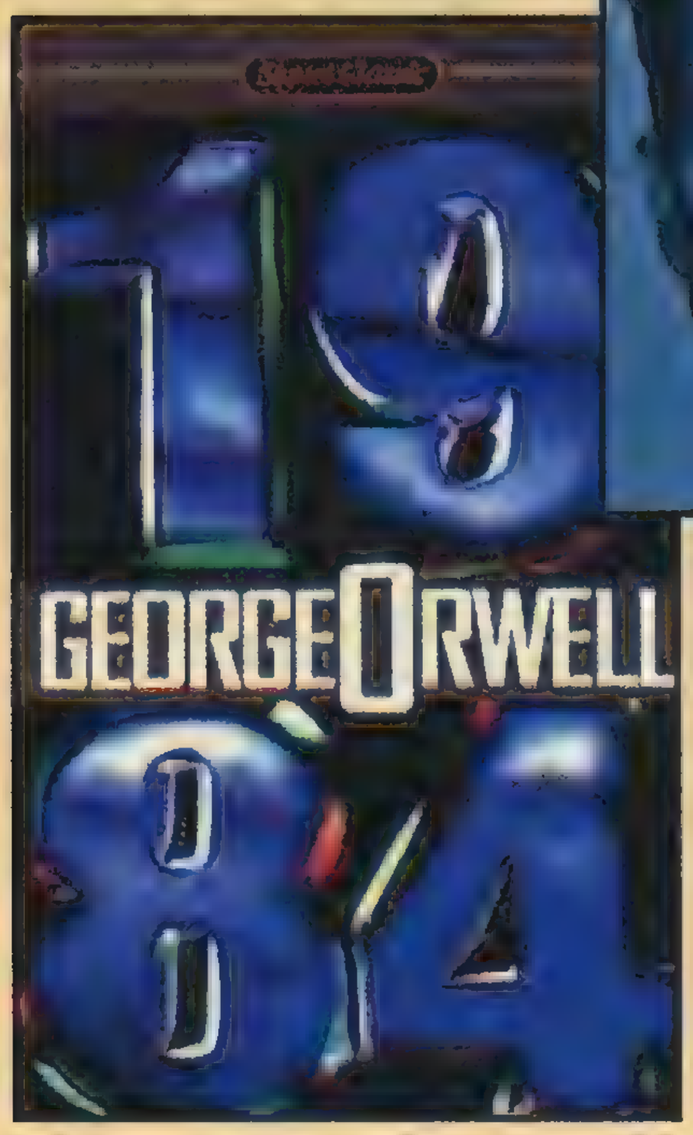
# Czy wielki brat obserwuje nas wszystkich?



***Zwyczajni ludzie. Obserwowani na każdym kroku. Ku naszej uciesze wykonują różne zadania, a nierzadko są poddawani swoistym torturom psychicznym. „Big Brother" i „Dwa światy". Nie denerwuj się! My tylko patrzymy, jak to znosisz.***

Nie będzie odkryciem, jeśli powiem, że uczestnicy programów „Big Brother" i „Dwa światy" poddawani są torturom psychicznym, takim jak na gestapo czy w więzieniach komuny. Czym innym jest konieczność skrzywdzenia jednego z członków grupy, kiedy „lubi się wszystkich"? O tym, jakie spustoszenie psychiczne może to spowodować, nie trzeba się rozpisywać. Hitler, chcąc „wychować" sobie esesmanów, tworzył specjalne klasy w szkołach. Dawano tam zwierzątka, kazano się nimi opiekować i... zabić. Tak wychowani młodzi ludzie byli potem największymi zbrodniarzami.

Celem tego artykułu jest ukazanie pewnych schematów działania, które zastosowane w mikroskali okazują się niebezpieczne.




## Brat i jego bat

Za podstawę rozważań posłuży nam „Rok 1984" George Orwella. To tam po raz pierwszy użyto pojęcia „wieki brat". Świat przedstawiony jest tu tyleż prosty, co przerażający. Przede wszystkim istnieje władza (uosabiana przez Partię), której należy się wręcz religijne posłuszeństwo. Należy ją czcić, wielbić, wyznawać i bezwzględnie podporządkować się jej nakazom. Władza Partii jest nieograniczona – rządzi teraźniejszością i fałszuje przeszłość, zmieniając ją według swoich potrzeb. Ktoś, kto wczoraj był gloryfikowany, jutro może popaść w zapomnienie – a obowiązkiem obywateli jest dostosować się do nowej sytuacji.

Wiernopoddańcze uwielbienie Partii oznacza kres samodzielnego myślenia. Bo te prowadzić może do „myślozbrodni" (np. jeszcze ktoś wymyśli, że nie chce tak żyć he, he). Aby „uchronić" swoich obywateli przed możliwością popełnienia tejże, wprowadzono tzw. nowomowę – język okaleczony, pozbawiony niuansów, prostacki. Posługiwanie się nią uniemożliwia formułowanie myśli niezgodnych z duchem Partii. Nieodłącznym elementem państwa totalitarnego jest kontrola. Obywatela szpiegują zarówno niezliczone monitory, jak i inni ludzie. Każde zachowanie może budzić podejrzenia.

Partia wciąż czuje się zagrożona, węszy i szuka wroga. A jeśli go nie ma – sama go tworzy. Bo on trzyma ją przy życiu, uzasadnia jej istnienie. Zawsze znajdą się tacy, których należy przykładanie ukarać. Tym właśnie zajmuje się aparat represji. Jego przedstawiciele są w swoim fachu naprawdę świetni. Samo przyznanie się do winy to mało. Tu nie chodzi tylko o wymuszenie lojalki. Trzeba przemienić każdego w bezmyślną papkę, w oddaną marionetkę. Ofiary poddawane są więc praniu mózgu, by stały się ślepo posłuszne.

## Sieć wokoło nas

Taka wizja wydaje Ci się to tylko fantazją? Oto wiedz, że odkąd nasz świat stał się jedną wielką globalną wioską, największą władzę mają na nim potężne agencje prasowe, dzienniki czy kanały telewizyjne. Mass media mają już techniki, by to, co powiedzą, przez opinię publiczną zostało uznane za prawdę ostateczną. Zwłaszcza że w procesie jednoczenia kapitału powstają ogromne przedsiębiorstwa. Na ich czele zawsze stoi kilkuosobowy zarząd. I prezes. A ten wszak jest tylko człowiekiem. Pamiętacie amerykański film, w którym ekipa prezydenta organizuje udawaną wojnę, by tylko odwrócić uwagę wyborców od jego romansu? I zapodaje publice relacje z przebiegu działań, które w ogóle nie miały miejsca! Teoretycznie, jest to możliwe.

A co do nowomowy, to czy nie staje się ona faktem? (Pomijając już, że faktem była w PRL–u – przyp. red.). Język polski ulega amerykanizacji, zubożeniu i spłyceniu. Młodzież stara się być bardziej amerykańska od Amerykanów. Ogranicza samodzielne myślenie i przyjmuje gotowe wzorce. Aparat kontroli i represji? Proszę bardzo! System jest tak ustawiony, że poszczególne jednostki w każdym społeczeństwie kontrolują się wzajemnie. Wszystkim rządzi moda. Jeśli nie będziesz się odpowiednio ubierał i zachowywał (czyli tak, jak ludzie z TV), to powoli Cię wyeliminują ze społeczeństwa. A i za krytykę można zostać dostać po łapach. Nie jest ważne, czy miałeś rację. Często sprawy te są usankcjonowane prawnie. Spróbuj np. opowiedzieć parę dowcipów o prezydencie. Nawet gdyby koleś miał nos jak Pinokio i uszy nietoperza, to nie wolno Ci się z tego pośmiać na imprezie u kumpla. Żyjemy przecież w społeczeństwie, w którym w imię źle pojmowanej tolerancji rozważa się możliwość skrzywdzenia niewinnych istot. Nie chcę tu poruszać jakiś wrażych tematów politycznych, ale czy pamiętacie taki dowcip: „Widziałem twoich rodziców. Fajni faceci"? To nie jest śmieszne już za naszych czasów, a co by było, gdyby rzeczywiście procesem wychowawczym zajmowało się dwóch tatusiów (ew. dwie mamusie).

## Światowy żandarm

Również w stosunkach międzypaństwowych istnieje silny aparat kontolono–represyjny. Bo czym innym są rozmaite siły pokojowe? Spójrzmy, do jakiego wypaczenia doszło – uzbrojeni po zęby wojskowi mówią o pokoju. Nie wiem jak Wy, ale ja widzę tu bardzo wyraźną analogię do zakutego rycerza, który machając mieczem, wygłaszał prawdy o braterstwie i miłosierdziu. Krucjaty też wszak miały powszechne przyzwolenie ówczesnego „cywilizowanego" świata. Któż z nas tak naprawdę wie, czy wojna w Zatoce Perskiej była w obronie Kuwejtu, czy niskich cen ropy USA? Przecież o wszystkim dowiadujemy się z gazet!

Jeszcze sprawniej mogą działać międzynarodowe instytucje finansowe. „Jeśli nie wprowadzicie takich i takich przepisów, to zakręcimy wam kurek z forsą". Przecież np. polskie prawo stawia umowy międzynarodowe wyżej od naszych własnych i dopuszcza nawet ograniczenie suwerenności na rzecz międzynarodowych organizacji (nie precyzuje przy tym, jak daleko, a więc do dowolnego stopnia).

Więc co się gapisz na Alicję? Reality show jest wokół Ciebie.

*Ator*

# X-karcianka

***Po niesamowicie wykręconym, primaaprilisowym wydaniu kwietniowym, a następnie zestawieniu najlepszych witryn X–F Anno Domini 2001 nadszedł czas na... opis „The X–Files Collectible Card Game"! Czyli w skrócie – x-karcianki.***

Informacje o The X–Files Collectible Card Game przesłał mi x–phil o ksywce DruG. Przyznam się bez bicia, że gdyby nie on, to prawdopodobnie nigdy bym o tej wspaniałej grze nie usłyszał i – co gorsza – także nie poinformował o niej Was!

## Informacje ogólne

Celem gry jest tu zidentyfikowanie sprawy z Archiwum X, nad którą aktualnie pracuje przeciwnik. Żeby sprostać temu zadaniu, Twoi agenci będą korzystać ze specjalnych umiejętności i różniastego sprzętu (equipment), a także zostaną wsparci tzw. wydarzeniami (events) i świadkami (witnesses). Oprócz rozpracowywania przeciwnika musisz utrzymywać w tajemnicy swoją własną sprawę, używając do tego celu m.in. blefów (bluffs). TXFCCG jest dostępna w postaci starterów (60 kart w cenie ok. 50 zł) i boosterów (15 kart po 10 zł). Maksymalnie można zdobyć 354 karty. Podobnie jak inne karcianki, tak i ta jest produkowana w limitowanej ilości, a „kartoniki" pakowane są losowo.

## Zasady gry

Gierka została podzielona na dwa poziomy: podstawowy (basic) i zaawansowany (advanced). W tej ostatniej mamy, oczywiście, większą kontrolę nad agentami oraz możemy rozwijać ich zdolności. Rozgrywkę rozpoczynamy, wybierając sprawę (X–File). Karta X–File opisuje (a raczej stanowi) jedną z tajemnic i przeciwności losu, jakim muszą stawić czoła nasi bohaterowie. Aby wygrać partię, musimy jak najszybciej zidentyfikować, jaką kartę wylosował przeciwnik. Ten, kto pierwszy trafnie wytypuje kartonik wybrany przez oponenta, zwycięża. Żeby rozpoznać sprawę przeciwnika, wybieramy sobie drużynę agentów (agents). „Agent" jest terminem, którego używamy do opisania określonej liczby osób, które poznamy podczas prowadzonego przez nas śledztwa. A kierujemy ich poczynaniami w różnych miejscach (sites). Gdy nasz agent poprawnie zbada taką lokację, może zadać przeciwnikowi pytanie na temat prowadzonej przez tamtego sprawy. Oczywiście, im więcej informacji zbierzemy dzięki agentom, tym większą szansę mamy na pożądane rozpoznanie karty oponenta.

## Karty

A oto oznaczenia znajdujące się na każdej z kart:

❶ Nazwa karty (name).

❷ Typ karty (card type): rodzaj i funkcje karty.

❸ Wskaźnik zaawansowania (advanced indicator): jeśli „X" jest żółte bądź zielone, oznacza to, że karta jest przeznaczona tylko do gry na poziomie zaawansowanym.

❹ Numer karty (card number): niepowtarzalny identyfikator dla każdej karty w zestawie.

❺ Aktywator (activator): wskazuje, kiedy karta może zostać użyta. Nie ma go na kartach agentów i spraw X–File.

❻ Słowa kluczowe (keywords): rodzaj karty, który może zostać użyty przeciwko poszczególnym kartonikom. Nie istnieje na karcie X–File.

❼ Efekt (game effect): wyjaśnia, jaki skutek przyniesie zagranie oznaczonej nim karty. Nie wszystkie kartoniki mają takowy, ale niektóre mają bardzo „rozwinięte" skutki.

❽ Cena karty (card cost): liczba tak zwanych conspiracy points (CP) lub resource points (RP), jaką trzeba „zapłacić" za użycie karty. W grze tylko na poziomie zaawansowanym.

❿ Cytat (story line): zacytowana wypowiedź lub dialog (związany z kartą) z odcinków X–F.

O rozbudowaniu The X–Files Collectible Card Game dobrze może świadczyć fakt, że instrukcja do jej poziomu zaawansowanego składa się z 70 (!) stron. Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej na temat tej wspaniałej karcianki lub poznać polskich graczy The X–Files Collectible Card Game, piszcie!

## (Niu)siki

● Na początek dobra wiadomość. Seria VIII X–F składać się będzie z 22 epizodów! A jednak! Co skłoniło Cartera do dokręcenia aż dwóch odcinków? Doprawdy, nie wiem..

● Znamy już tytuły ostatnich epizodów „ósemki": 8X17 „Empedocles", 8X18 „Three Words", 8X19 „A Dream Whose Sleep", 8X20 „Essence" i 8X21 „Existence".

● Tytuł epizodu 8X17 wziął się od imienia greckiego filozofa, Empedoklesa z Agrygentu, według którego u podłoża rzeczywistości znajduje się jeden, wspólny wszystkim element.

● Jeśli chodzi o 8X18, to tytuł najprawdopodobniej wziął się od trzech arcyważnych słów (I love you?), które Mulder wypowiada w „Three Words".

● Zapewne doskonale pamiętacie fankę „exfajli" (Leyla Harrisson), która przed rokiem zmarła na raka skóry. Carter postanowił oddać jej hołd, wprowadzając epizodyczną postać (o tym samym imieniu i nazwisku) w 19. odcinku sezonu VIII („A Dream Whose Sleep"). UWAGA, SPOILERY! W „ADWS" Scully odchodzi z Archiwum X. Na pożegnanie daje Doggettowi amulet na szczęście, który wcześniej dał jej Fox („Max" / „Tempes Fugit"). John nie ukrywa, że jest zdziwiony decyzją Scully.

● Gillian Anderson, Robert Patrick i Annabeth Gish podpisali umowy na serię IX. David Duchovny na razie się opiera, ale z nim to przecież nigdy nic nie wiadomo;)

● Grana przez Gish agentka FBI nazywa się Monica Reyes, a nie Karen Miller. Ale jeśli mam być szczery, to mnie jest wszystko jedno, jak na imię będzie miała nowa bohaterka. Grunt, żeby Gish się postarała i dobrze wypadła na ekranie.

***A teraz nowości o serialu wywodzącym się z X–F, czyli „The Lone Gunmen".***

● LGM03 „Like Water For Octane", 1LGM04 „Three Men and a Smoking Diaper" i 1LGM05 „Madam, I'm Adam". Hmmm... Ostatni tytuł jest całkiem fajny. Czyżby wymyślając te nazwy, producenci inspirowali się sukcesami naszego polskiego „Batmana":>?

● Gdy czytacie te słowa, TLG może już nie „lecieć" na Fox TV, gdyż w drugiej połowie marca i na początku kwietnia serial ten stracił na oglądalności aż 30%! Wiadomo już, że „gunmeni" nie powtórzą sukcesu „The X–Files", ale żeby zaraz zdejmować ich z anteny...

## Rozkład jazdy

Za miesiąc ruszamy na nowo z recenzjami odcinków „X–Files". Tym razem zabieramy się za sezon VIII. Tradycyjnie, recki będziemy pisać we dwóch – Paweł Gładziejewski i ja. Postaram się również ograniczyć liczbę niepewnych newsów. Będzie to trudne, zważywszy na figle, jakie płata nam 20th Century Fox (ciągłe zmiany tytułów i imion postaci epizodycznych). Przypominam także o pozostałych dwóch wersjach rubryki X–Files – internetowej (www.ssonline.com.pl), zawierającej archiwalne artykuły i niepublikowane na łamach SS pfoty, i cedekowej (pracującej pod IE), na którą składa się masa świeżutkich trailerów, dźwięki z serialu, przepiękne tapety, felietony itp.

Kto jej to zrobił?! :)

Cóż mogę więcej powiedzieć? Zapraszam za miesiąc na inaugurację kolejnego pracowitego sezonu:)))

Cytat miesiąca: Przed odejściem Scully z Archiwum X (8X19 – „A Dream Whose Sleep"):

Doggett: Odchodzisz tylko na urlop macierzyński, tak?

Scully: śmiech>

*Campari*
*campari@ssonline.com.pl*

# Turniejowe łatanie

***Dziś podsumowanie pierwszej rundy Polskiego Turnieju WARDBIRDS + raport z walki BartLee vs. Bukin. Ale zanim do tego dojdziemy, proponuję jeszcze krótką instrukcję łatania FLANKERA i rozwiązanie problemu tankowania w powietrzu.***

W tym miesiącu ze wstępem musimy uwinąć się szybko, bo z powodu natłoku materiałów na „wodę" mamy mało miejsca. Przypomnę może tylko adres do korespondencji: topgun@ssonline.com.pl

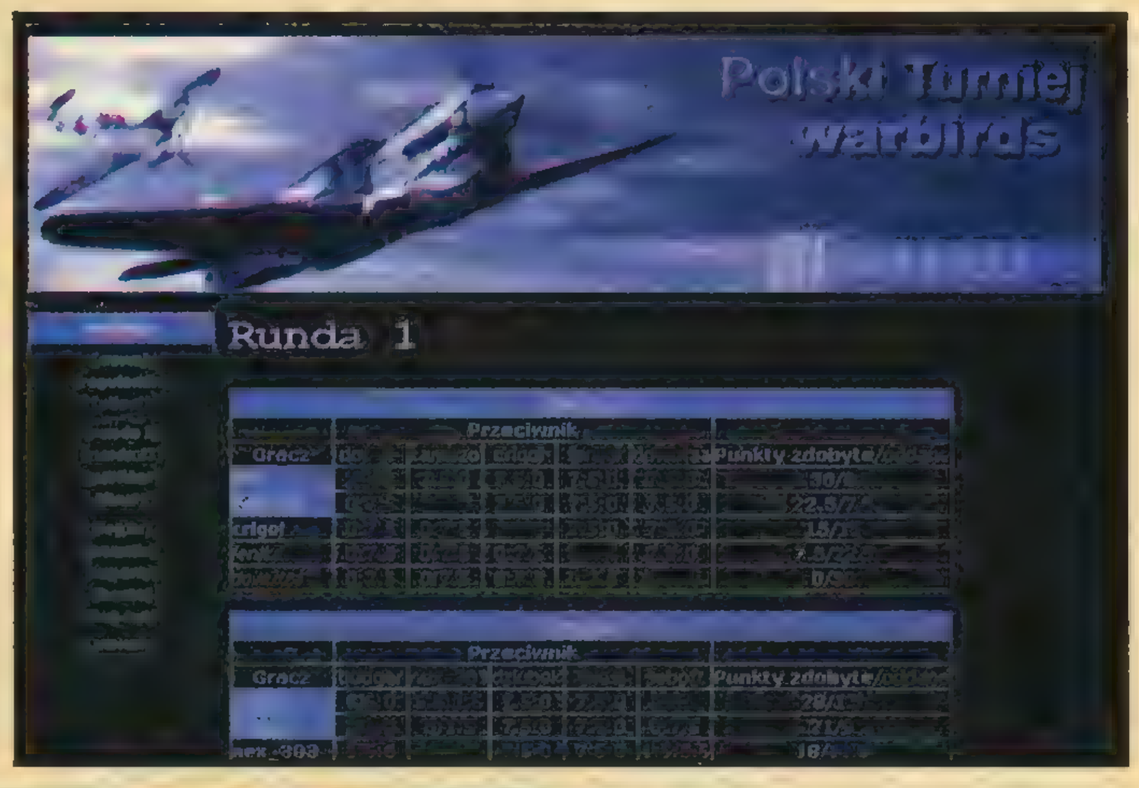
***Gen. TopGun***

## Flanker 2.5

Pierwsza sprawa: skąd to ściągnąć tę łatkę? Przede wszystkim na myśl przychodzi oficjalna strona, czyli www.flanker2.com. Niestety, transfer nie jest najlepszy, więc nie polecam. Kolejna możliwość to przeszukanie wszelkich stron z dodatkami i patchami. Niestety, w chwili kiedy piszę te słowa, interesującej nas pozycji nie oferuje żadna tego typu witryna w naszym kraju. Jak zwykle w takich sytuacjach, polecam więc udać się do źródeł, czyli na forum Wirtualnych Skrzydeł (www.skrzydla.com). Kiedy wszystko mamy już na twardym dysku, możemy przystąpić do dzieła. Uwaga, łatkę należy instalować na czystą instalację FLANKERA 2.0. Z tego powodu najlepiej odinstalować grę, skasować katalog, w którym się ona znajdowała, a następnie zainstalować ponownie. Dopiero po takich przygotowaniach można odpalić patch. Jeśli po uruchomieniu nowej wersji spadła ilość wyświetlanych klatek, to prawdopodobnie masz niewłaściwą wersję bibliotek. Po Sieci krąży następująca instrukcja rozwiązania tego problemu:

W katalogu Flanker (np. C:\Program Files\SSI\Flanker 2.0\) powinny być dwa pliki: Msvcrt.dll i Mfc42.dll. W katalogu C:\Windows\System powinieneś znaleźć takie same pliki. Teraz kliknij prawym klawiszem myszy te pliki w C:\Windows\System właściwości i sprawdź wersje. Jeśli są to Msvcrt.dll – 6.10.8482.0 i Mfc42.dll – 6.00.8665.0, to oki. Tylko zastąp pliki z C:\Program Files\SSI\Flanker 2.0\ tymi z C:\Windows\System. Jeśli nie masz właściwej wersji, to popytaj znajomych lub zajrzyj na wspominane forum, na pewno ktoś Cię wspomoże. Uzyskane pliki wklej do C:\Program Files\SSI\Flanker 2.0\ (lub innego katalogu, w którym program jest zainstalowany) i C:\Windows\System (musisz to zrobić albo spod DOS–u, albo z trybu awaryjnego).

Nowością FLANKERA w wersji 2.5 jest możliwość tankowania w powietrzu. Poniżej krótka instrukcja autorstwa kolegi Westa.



***A oto, czym kończy się podejście nieudane. Il w płomieniach spada w kierunku ziemi.***

***Podejście do powietrznego tankowca naprawdę nie jest łatwe***

Po pierwsze – podczas przygotowywania misji ustawiasz Il–a na refiuling (dotankowanie). Sam też możesz ustawić swojego skrzydłowego na refiuling, bo on nie wie, że kończy się mu paliwo i będzie wolał spaść do Morza Czarnego niż zatankować z samolotu przed nim. Po drugie – jeśli Il leci 800 km\h, to Ty 801 km\h i powoli bardzo powoli podlatujesz do niego. Sondę do pobierania paliwa wystawiasz klawiszem R. Jeżeli IŁ leci na pułapie 1000 m, to Ty lecisz na wysokości 995 m. Pamiętaj o ustawieniu dla Il–a „refiulingu", bo w przeciwnym razie będzie leciał niestabilnie i „podskakiwał" tak na 10 metrów. Jak już śmigasz i jesteś blisko Il–a, to na pewno masz przed sobą ten wąż z koszyczkiem. Lecisz nadal 801 km\h (Il leci 800 km\h) i celujesz w koszyk. Gdy trafiasz i „siedzisz" w nim 2 sekundy, to komputer przełącza się na tryb automatyczny... i to koniec Twojego wysiłku. Czekasz do momentu napełnienia zbiorników, a potem zwalniasz i chowasz sondę. UWAGA!!! Nie zwalniaj w ciągu tankowania, bo możesz zostać „ochlapany" benzyną i najprawdopodobniej zapalą Ci się oba silniki! To koniec. Już możesz wrócić na „drogę" z pełnymi zbiornikami. Pamiętaj, aby zrobić to szybko, bo przeciwnym razie Il będzie leciał przed siebie, nie zwracając uwagi na waypointy. Jeśli samemu budujesz misje, to zwróć na to szczególną uwagę.

Pozdrowienia WEST
wojciech_zawadzki@poczta.onet.pl

## III Turniej WARDBIRDS

Po wielu perypetiach I runda Polskiego Turnieju WARBIRDS wreszcie dobiegła końca – rozpoczęła się runda II. Awansowało do niej wielu świetnych pilotów, dalsze rozgrywki zapowiadają się więc interesująco. Nie byłbym sobą, gdybym w tym miejscu jakoś nie skomentował wydarzeń pierwszej rundy oraz tego co, może nas czekać w najbliższych turniejowych tygodniach.

Po pierwsze – już widać, że dla następnej edycji PTW trzeba opracować lepszy system podziału zawodników w rundzie I. Grupy powinny być lepiej wyważone, nie jest dobrze, gdy do jednej grupy trafiają sami „starzy wyjadacze", a w grupie obok mamy wyłącznie nowicjuszy z małym doświadczeniem (a najczęściej również z porównywalnymi umiejętnościami). Po drugie – szkoda, że tak dużo osób z udziału w turnieju zrezygnowało (lub nie dało znaku życia). Niestety, w dalszym ciągu dają o sobie znać problemy z połączeniem, zwłaszcza z osobami spoza naszego kraju.

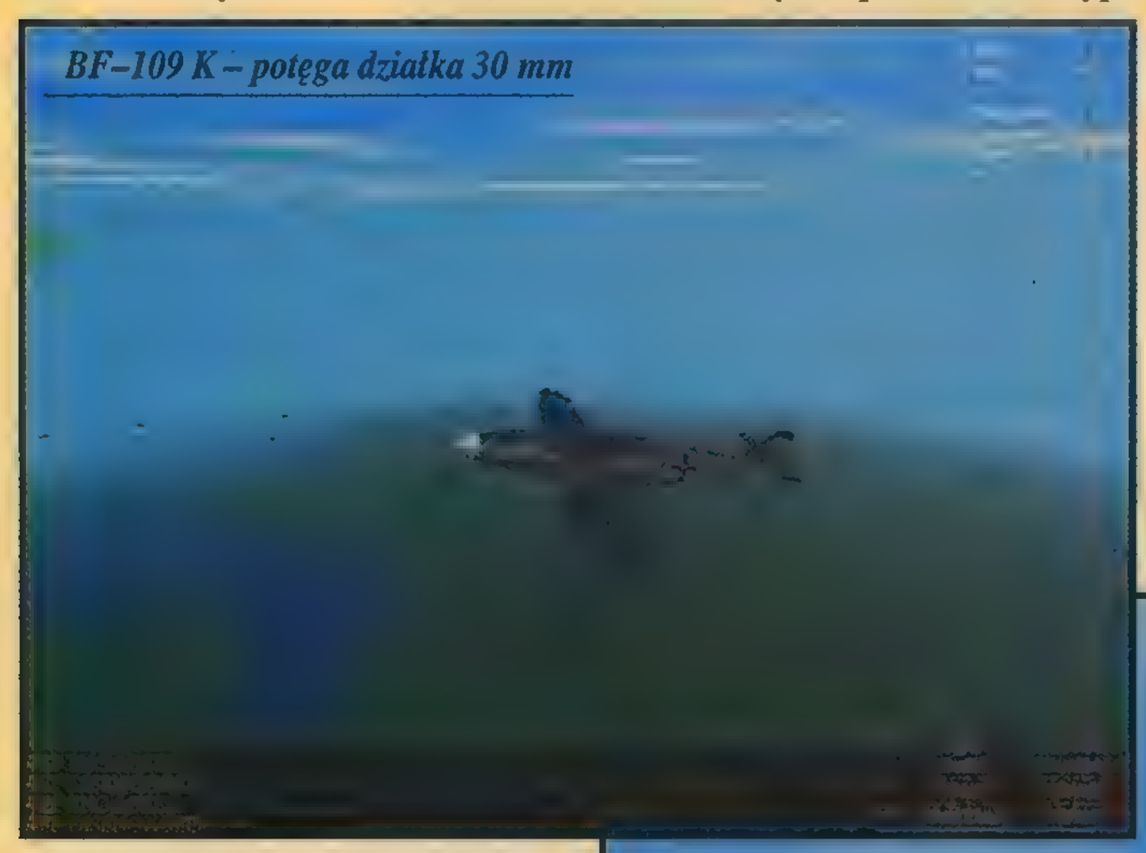
Teraz może o czymś przyjemniejszym – runda II zapowiada się naprawdę bardzo ciekawie. Zwłaszcza skład pierwszej grupy daje do myślenia. Mamy tu zwycięzców obu poprzednich edycji PTW – Barta Lee oraz Dota. Jakby tego było mało – poziom reszty zawodników też jest bardzo wysoki. W grupie drugiej może mniej sensacyjnie, ale też interesująco. Pozwolę sobie podać swoich faworytów na awans do półfinału (zobaczymy, na ile będę miał rację;–) W grupie pierwszej – Dot i Pi-

kAce, w drugiej – Asmodan i Bukin. O tych dwóch ostatnich pilotach słyszymy może po raz pierwszy, jednak nie oznacza to, że brak im doświadczenia. O ich wysokich umiejętnościach miałem okazję przekonać się osobiście (a w przypadku Bukina nie było mi bynajmniej do śmiechu, gdyż pozbawił mnie szansy na awans do dalszych rozgrywek ;–) Przypominam, że na bieżąco losy PTW można śledzić na oficjalnej jego stronie: www.turniej.wb.net.pl.

**BartLee vs. Bukin**

*Starcie 1: Bukin – Fw190D9, BartLee – Bf109K*

No cóż... Wybór Bukina mocno mnie zaskoczył, a i jego „upsss" tuż przed rozpoczęciem walki było wymowne. Chyba każdy się domyśla, że przy takim zestawieniu maszyn nie miał on zbyt dużej szansy na zwycięstwo (chociaż może jakiś geniusz „foki" by mnie zmieszał :–)


*BF–109 K – potęga działka 30 mm*

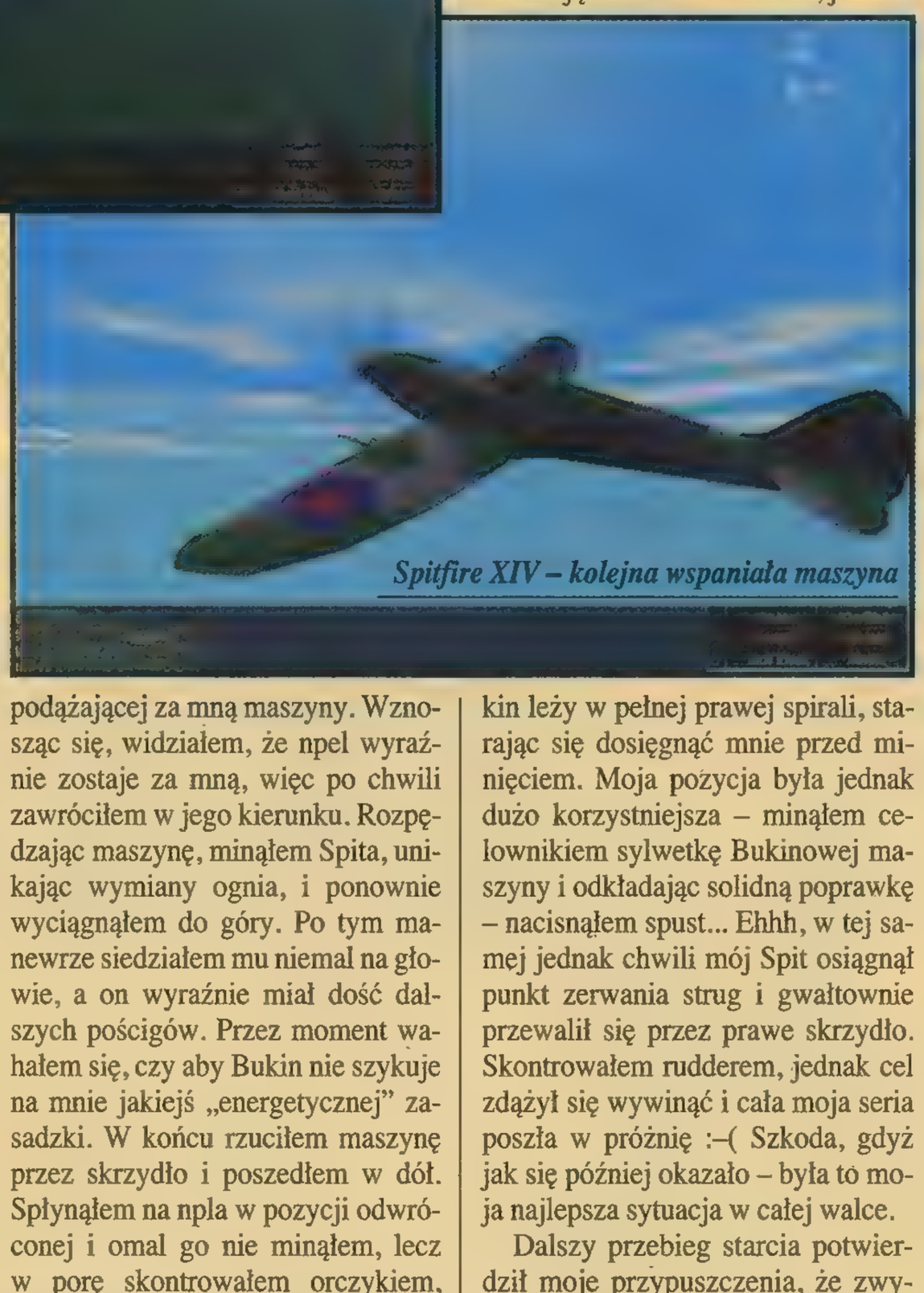
Po minięciu wykonałem powolną półpętlę i ruszyłem w pogoń za Foką. Trzymałem się jej na jakieś 6d, ale ostrzał był niemożliwy, gdyż Bukin stale zmieniał kierunek lotu. Po chwili rozpoczął wznoszenie, co nie wróżyło mu nic dobrego. Poszedłem za nim i gdy zbliżyłem się na ca. 4d, otworzyłem ogień. Niestety, niecelny. Foka poszła w dół, ja za nią. Znowu nieco mi odjechała, lecz byłem wciąż zbyt blisko, by mogła mi zagrozić choćby czołówką. Bukin chyba nie bardzo wiedział, jaką przybrać taktykę – najpierw próbował delikatnie wznoszącej spirali, ale szybko zmienił ten manewr (i dobrze dla niego :–) na serię boom & zoom (tzn. boom czysto teoretycznie – ja byłem na jego ogonie, więc nie miał do kogo strzelać). W końcu, przy kolejnym zoomie poszedł ostro do góry, a gdy przewalił się przez ogon, wysłałem mu pyszną serię, która w krótkiej chwili zamieniła go w płomienny obłok. Lądowanie udane.

*Starcie 2: Bukin – Spitfire IX, BartLee – Ki84*

Taaak... i gdybym tylko wiedział, jakim Spitem leci Bukin, to pewnie szanse nasze byłyby zrównoważone (z pewnym wskazaniem na moje Ki:–) A tak wziąłem jego maszynę za Spita Vb i było po frytkach. Po HO poszedłem ostro na wznoszenie, a Bukin wykonał półpętlę i ruszył za mną. Wychodząc z błędnego założenia co do typu wrażej maszyny, postanowiłem doprowadzić Spita do granicy przeciągnięcia, a następnie odejść nurem, by zająć dogodną pozycję do ataku. Zanim jednak do tego doszło, Spit (jak się później okazało – IX) zbliżył się do mnie podczas wznoszenia i szybko pozbawił złudzeń. Bukin lądował pomyślnie.

*Starcie 3: Bukin – Spitfire Vb, BartLee – Bf109K*

Tym razem rozpoznanie wrażej maszyny miało dużo mniejsze znaczenie – jakikolwiek byłby to Spit, to moja taktyka byłaby podobna. Tyle, że efekty moich działań miałyby wymiar zależny bezpośrednio od typu podążającej za mną maszyny. Wznosząc się, widziałem, że npel wyraźnie zostaje za mną, więc po chwili zawróciłem w jego kierunku. Rozpędzając maszynę, minąłem Spita, unikając wymiany ognia, i ponownie wyciągnąłem do góry. Po tym manewrze siedziałem mu niemal na głowie, a on wyraźnie miał dość dalszych pościgów. Przez moment wahałem się, czy aby Bukin nie szykuje na mnie jakiejś „energetycznej" zasadzki. W końcu rzuciłem maszynę przez skrzydło i poszedłem w dół. Spłynąłem na npla w pozycji odwróconej i omal go nie minąłem, lecz w porę skontrowałem orczykiem, zdusiłem gaz i puściłem obfitą serię w bliską sylwetkę „dżemojada". O dziwo, większość pocisków przeszła tuż obok niego. Jednak te, które trafiły, pozbawiły go statecznika pionowego (the power of MK108 :–), co mimo prób ratowania sytuacji przez Bukina rozstrzygnęło tę potyczkę. Lądowanie bezproblemowe.


*Spitfire XIV – kolejna wspaniała maszyna*

*Starcie 4: Bukin – Spitfire IX, BartLee – Spitfire Vb*

Spryciarz Bukin trafnie odczytał typ mojej maszyny i po minięciu skierował się spokojnie przed siebie, stopniowo nabierając wysokości. Podążyłem za nim, bacząc, by za szybko nie zdobył w ten sposób przewagi. Początkowo Bukin zdawał się być niecierpliwym i już po kilkudziesięciu sekundach wznoszenia ostro zawrócił z zamiarem zaatakowania mnie. Byłem jednak zbyt blisko, dzięki czemu sam przymierzyłem się do ostrzału. Jednak na pozycję strzelecką wyszedłem dopiero po pełnym zwrocie, będąc na ogonie npla. Odległość szybko rosła, co nie pozwoliło mi skutecznie go ostrzelać. Po stosownym odejściu Bukin, nie zwlekając zanadto, ponownie zawrócił w moim kierunku, jednak teraz – będąc świadomym jego zamiarów – solidniej przygotowałem plan kontrnatarcia. Zostałem nieco z tyłu za zawracającym Spitem, a gdy odległość między nami zaczęła gwałtownie maleć, ostro ściągnąłem drążek, zacieśniając zwrot. Widziałem, jak Bukin leży w pełnej prawej spirali, starając się dosięgnąć mnie przed minięciem. Moja pozycja była jednak dużo korzystniejsza – minąłem celownikiem sylwetkę Bukinowej maszyny i odkładając solidną poprawkę – nacisnąłem spust... Ehhh, w tej samej jednak chwili mój Spit osiągnął punkt zerwania strug i gwałtownie przewalił się przez prawe skrzydło. Skontrowałem rudderem, jednak cel zdążył się wywinąć i cała moja seria poszła w próżnię :–( Szkoda, gdyż jak się później okazało – była to moja najlepsza sytuacja w całej walce.

Dalszy przebieg starcia potwierdził moje przypuszczenia, że zwycięstwo Bukina nad Condim i Maciem to nie przypadek i jest on wytrawnym pilotem. Mój ostatni kontratak musiał mu napędzić niezłego pietra – od tej pory zaczął wypracowywać pewne sytuacje z dużo większą dozą staranności. Rozpoczął więc długie wznoszenie, którym w końcu wymusił na mnie pozostanie sporo poniżej jego pułapu. Następnie kilkakrotnie podchodził mnie z góry, jednak uniki pozwoliły mi utrzymać się w powietrzu bez uszkodzeń. Za każdym razem starałem się kontratakować, lecz nie udało mi się uzyskać równie korzystnej sytuacji jak podczas drugiego ataku Bukina. Mogłem sobie co najwyżej posprayować :–) z kaemów do oddalającego się npla. Zaciekłość walki zaowocowała w końcu zjawiskiem dla mnie dość przykrym – w zbiorniku zaczynało brakować paliwa. Właściwie, strzałka pokazywała już zero. Jasne więc się stało, że w tej sytuacji nawet czołówka była dla mnie dogodnym rozwiązaniem. O dziwo, Bukin jej nie unikał (sądzę, że to spory błąd z jego strony, ale być może także nie miał już fuelu, a poza tym – skoro nie potrafiłem z niego skorzystać...). Przy następnym ataku zauważyłem, że Spit schodzi w dość dużej odległości w dół, wykonując prawdopodobnie split–S. Po wyprowadzeniu z tego manewru miał, co prawda, sporą przewagę prędkości, jednak kierując się bezpośrednio na mnie, nie zyskiwał żadnej przewagi. Co więcej, jego pułap był już niewiele wyższy od mojego, a że sytuacja była dla mnie dość skrajna (brak paliwa!), postanowiłem skorzystać z szansy na czołówkę. Starając się rozpędzić maszynę tak, by zachować odpowiednią sterowność, opuściłem nos, lecz już po chwili musiałem ciągnąć w górę, by zdążyć przymierzyć przed zbliżającym się rozstrzygnięciem. Ledwo zdążyłem umieścić sylwetkę Spita w sensownej odległości celownika, a ten rozpędzony wariat już otwierał ogień. Mój Vb jeszcze nie złapał stabilności pionowej, więc bujając się góra–dół, puściłem pełną serię z nadzieją na remis ;–)) Mój strzał był jednak niecelny, a atak Bukina okazał się zupełnie przyzwoity, nieszczęśliwie dla mojej maszyny, of course :–( Nie zwlekając więc dłużej, by nie złościć zanadto Newtona ignorancją co do jego geniuszu, skierowałem się posłusznie ku matce Ziemi, podczas gdy Bukin wykonał zupełnie przyzwoite lądowanie.

*Starcie 5: Bukin – Spitfire IX, BartLee – Ki61*

Walka jak masa innych w tym turnieju – szybka i bezsensowna. Mijanka, obaj immelman i czołówka. Ratatatatata..... BOOOM!!! On żyje, a ja nie. Koniec i kropka :–).

Salut! *Bart Lee*

# Frag-Ewolucja cz.3

***Niniejszy tekst stanowi trzecią i ostatnią już część wielowątkowego artykułu, który przedstawiał historię gier FPP. Wszystkich znudzonych tym tematem zapewniam, że za miesiąc ruszamy z nowszymi materiałami!***

Koniec roku 1997 to zapowiedzi takich gier jak: UNREAL, HALF–LIFE, QUAKE 2 i DAIKATANA. Wcześniej jednak można było cieszyć się HEXENEM 2, który wyciskał ostatnie soki z silnika QUAKE'A: kilka klas postaci, broń konwencjonalna i magiczna. Ale multiplayer był tylko uzupełnieniem. Nikt nie posądzał firmy Ocean, że wyda tak żenującą i bardzo zacofaną strzelaninę jak LAST RITES (tępiło się tam masy zombie 2D). Podobnie było z SHADOW WARRIOR Eidosu. Chociaż tam silnik DN3D, podkręcony poziom trudności i mnóstwo krwi wetowały nędzną historię ninji.

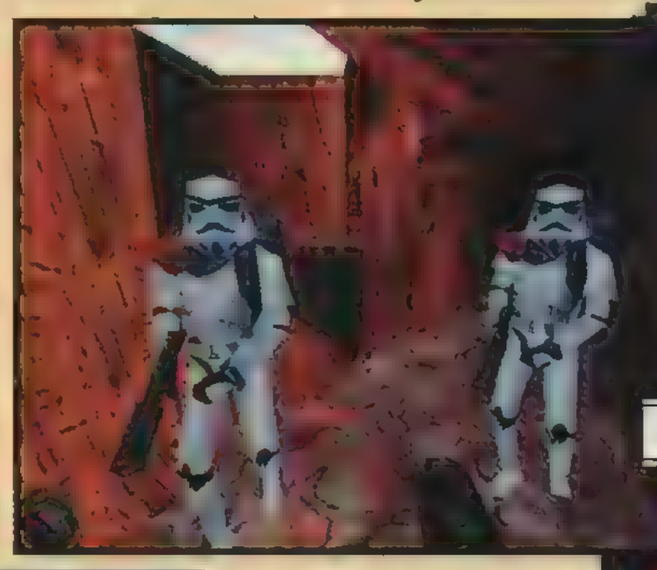
## Z akceleratorem w kaburze

IV kwartał '97 to TUROK: DINOSAUR HUNTER, QUAKE 2 i JEDI KNIGHT. Wszystko w pełnym 3D na najwyższym poziomie. W TUROKU (pierwsza grą, która nie działała bez akceleratora!) walczyło się z gadami, w Q2 strzelało do mutantów, w JEDI KNIGHT szła walka na świetlne miecze. SS wystawił Q2 ocenę najwyższą z możliwych. Skierowane do miłośników GW dzieło LucasArts popularnością mu nie dorównało.

## Parodie i „Nierealny"

W roku 1998 trudniej już było o tak dobre produkty. CHASM: THE RIFT, marna kopia QUAKE'A, równie dobrze mogła stanowić tylko mod. Grupa Visceral przygotowała DEFFIANCE – zlepek pomysłów konkurencji. Smakowało chyba tylko maniakom. Najgorzej wypadły LIFEFORCE TENKA oraz REBEL MOON RISING. Zwłaszccza z realizacją. A wszak ludzie z Psygnosis i GT Interactive początkującymi programistami nie byli! Parodią był remake MONTEZUMA'S RETURN! – pierwowzór na Atari miał tysiąc razy większą grywalność! Najciekawsza była zabawa w farmera w REDNECK RAMPAGE. Jednak to strzelanie do kurczaków Interplay zrobił na klon DN3D. W połowie '98 dzięki połączeniu sił Epic i GT Interactive ukazał się UNREAL. Gra, na którą czekali wszyscy. Grywalnością, pomysłem i realizacją przebiła DOOMA, QUAKE'A i DUKE'A. Wymagania sprzętowe sięgały PII, ale nawet na P100 z 3Dfxem i bez efektów dało się zagrać – do czasu, aż na ekranie pojawił się przeciwnik. Brak trybu wieloosobowego (praktycznie) kompensował singel i wysokie SI. Gracze podzielili się na zwolenników Q2 lub UNREALA. Pocieszające, że GT Interactive dał plamę z NAM

Microprose po raz pierwszy użyła silnika UNREALA, ale gra STAR TREK: KLINGON HONOR GUARD wypadła marnie. Inaczej SHOGO Monolithu - świat mangi i anime, lokalizacja oraz niska cena przyczyniły się do popularności tej gry, w której biegało się po futurystycznych miastach i otwartych terenach. Widok wielkich robotów (mechów) nie był tam rzadkością. Wysoka ocena należała się także za nowy silnik graficzny. Wkrótce później ukazał się BLOOD 2, także Monolithu.



*Jedi Knight – D F2, Lucas Arts, 1997*

*Shadow Warrior, 3D Realms, 1998*

## Najpierw pomyśl, potem strzelaj

W IV kwartale '98 kolejny wysyp gier i zapowiedzi Q3. HALF LIFE oraz SIN powstały na silniku Q2. HL to mieszanka przygodówki i gry taktycznej – w myśl zasady „najpierw pomyśl, potem strzelaj". SIN przypominał DUKE'A – podobna postać bohatera, ratującego miasto opanowane przez wrogie siły. Niespotykany tryb single, utrzymujący najwyższy poziom napięcia. BLOOD 2 kontynuuje krwawą jatkę z pierwszej części – ale już w pełnym 3D. Przeciwnicy to efekt genetycznych mieszanek – najlepiej traktować ich z dwóch dubeltówek. Wielka przygoda, wielkie wyzwanie i wielkie wymagania sprzętowe to TRESPASSER – wcielaliśmy się tam w łowcę dinozaurów. Niestety, pod względem grywalności ta wzorowana na „Parku Jurajskim" gra nie dorównywała TUROKOWI.

Jedną z pierwszych lepszych strzelanek taktycznych była DELTA FORCE – udawaliśmy komandosa radzącego sobie ze snajperką i nożem. Gra dobra, acz nie doskonała. Najlepszą taktyczną, czy nawet strategiczną, grą FPP okazał się THIEF: THE DARK PROJECT. Grafiką i klimatem do całkowicie niedopasowanych tekstur i kanciastych modeli.



## Mięsożercy i faszyści

Próbę stworzenia symulatora polowania FPP stanowiła gra pt. CARNIVORES. Niestety, nawet modny temat „Parku Jurajskiego" nie przyciągał. Na szczęście pojawił się ALIENS VS. PREDATOR – gra genialna, niezwykła i osobliwa. Oparta na serii filmów i komiksów z alienami lub predatorem, pozwalała wcielić się w skórę tych monstrów. Ale także zwykłego marines. W efekcie to właściwie trzy gry w jednej, bowiem poruszanie się i walka, a także przebieg zdarzeń, były całkiem inne. I Fox Interactive pokazał, co to znaczy „dobra grafika".

W pierwszej połowie 1999 Mirage udowodnił, że Polacy też potrafią napisać dobrą grę – przedstawił wizję świata opanowanego przez nazistów, a gracz miał odwrócić bieg historii. Rozgrywany w dwóch rzeczywistościach (historycznej i futurystycznej) MORTYR zdobył uznanie na całym świecie. REQUIEM AVENGING ANGEL i RED LINE to kolejne dwie niezłe pozycje. W pierwszej z nich gracz wcielał się w anioła śmierci i prowadził krucjatę. Wykorzystywał tradycyjne karabinki, ale także moce specjalne. Inne podejście zaprezentowała Accolade ze swą grą, łącząca CAR-

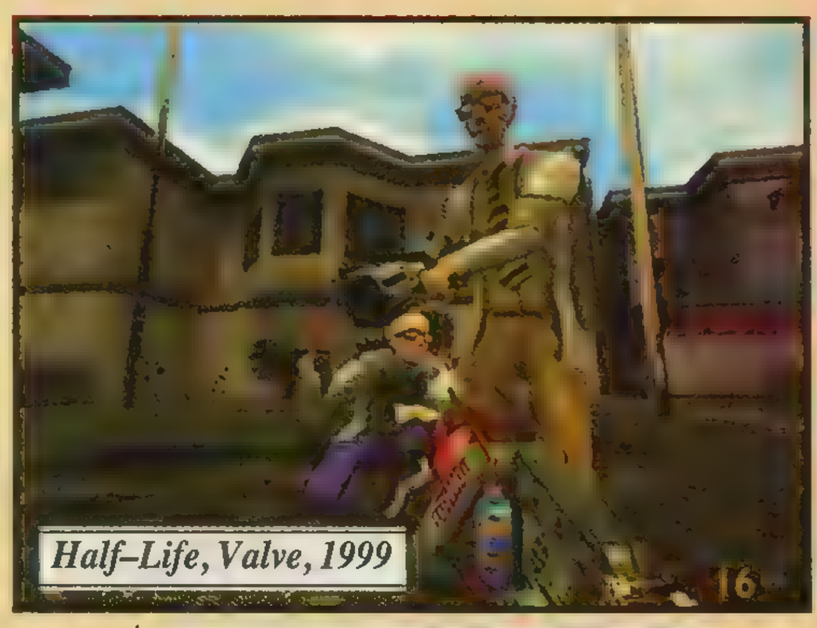
*Hexen 2, Raven/Activision, 1997*

wciągał i zabierał każdą wolną chwilę. Niecodzienne podejście znalazło swe odzwierciedlenie w rzeszy miłośników. Wykradanie przedmiotów nie należało do czynności łatwych. Raził tylko brak multiplayera. Mniej więcej w tym samym czasie ukazał się TUROK 2: SEEDS OF EVIL. I znów uganialiśmy się za dinozaurami, a raczej za ich mutacjami. 24 rodzaje broni – od konwencjonalnych po futurystycznych. No i gra nie była taka „przygodowa" jak pierwowzór. PYŁ to propozycja polskich programistów. Ambitne pomysły nie znalazły jednak odzwierciedlenia w produkcie końcowym. Niedociągnięcia na każdym kroku: od niezwykle utrudnionego sterowania

Turok, Acclaim, 1997

## Koniec wieku

I kwartał 2000 roku to przede wszystkim SOLDIER OF SORTUNE Raven Software (HEXEN, HERETIC). Gracz wypełniał misje rozgrywające się w różnych zakątkach świata, a do dyspozycji miał ekwipunek prawdziwego komandosa – programiści w ogóle położyli duży nacisk na realizm. Ciekawostką było wprowadzenie tzw. „funkcjonującego" obszaru obrażeń (kulka między oczy i umierasz). O ile SOF pod każdym względem był grą atrakcyjną, o tyle SKOUT to zwykły średniak – przechodzenie kolejnych etapów, znajdywanie przełączników, walka z przeciwnikiem. To wszystko już było! THIEF 2: THE METAL AGE stanowił kontynuację oryginału – znów przyszło kraść. Częste walki – ale w obronie, nie ataku! Pół roku temu Eidos wydał DAIKATANĘ, nad którą prawie 4 lata pracował John Romero. Misje rozgrywały się w kilku miejscach na świecie i w dodatku w różnych epokach – całkiem niezła mieszanka. Gra dobra pod wszystkimi względami, szkoda tylko, że jej premierę przesunięto o ponad 2 lata. Dobra dla jednego gracza, do zabawy sieciowej był Q3 i UT.


Half–Life, Valve, 1999

Mortyr, Mirage, 1999

Quake 2, ID Software, 1997

Turok 2, Acclaim, 1999

Shogo, Monolith

MAGEDDON z QUAKE'EM. Oprócz biegania można tam było także poszaleć bryką i strzelać do wszystkiego. Zabawa w RED LINE to ciągłe ataki na nieprzyjaciela. W połowie roku 1999 Interplay wydał KINGPINA. Ta postawiona na silniku Q2 gra pozwalała wcielić się w gangstera i dokonywać interesów á la Al Capone.

## Miasto przyszłości

Cyberpunkowy świat powrócił za sprawą Origin i EA. Gra w SS2 nie przypominała DOOMA – strategiczne czy RPG–owe elementy utrzymywały jej niezwykły poziom, lecz nie był to hit pokroju tego z 1994 roku. GT Interactive atakuje tytułem WHEEL OF TIME, opartym na powieściach R. Jordana. Wciągająca intryga z naciskiem na singleplayer oraz częste i niespodziewane zwroty akcji wykorzystywały silnik UNREALA. Novalogic zaoferowała DELTA FORCE 2 – całkowity niewypał. Gra nie wnosiła nic nowego i pod każdym względem była zacofana. Wysokie wymagania sprzętowe, błędy w grafice, tylko dwie nowe pukawki itp.

Końcówka 1999 roku to przede wszystkim QUAKE 3: ARENA i UNREAL TOURNAMENT. Gry te po dziś dzień uznaje się za najlepsze i chociaż przeznaczone są tylko do zabawy wieloosobowej, to nie brakuje im miłośników: Charakteryzują się nadzwyczajną grafiką oraz grywalnością, od po prostu nie można od tego odejść. Kilkanaście mapek i trybów walki – czegóż więcej potrzeba do dobrej zabawy? Druga część BATTLEZONE to hybryda RTS z FPP (?) – wcielamy się w skórę np. komandosa i zwalczamy przeciwnika. Ot, chociażby przy użyciu któregoś z dostępnych pojazdów.

Kolejnym połączeniem RPG z FPP był DEUS EX, oferujący możliwość kreowania postaci i późniejszego jej rozwijania. Ion Storm pokazał, że potrafi zrobić dobrą grę. Podobnie było z KISS PSYCHO CIRCUS produkcji Gathering of Developers. Inspiracja twórczością znanego zespołu rockowego zauważalna na każdym kroku. Zresztą, gra jest zwykłą siekaniną mutantów z pseudo–zagadkami co jakiś czas. Słabiutko wypadł VIETNAM, ambicje przerosły formę. I to kilkakrotnie. Nielepiej było z LASER ARENA – landrynkowym plagiatem Q3:A, napisanym z myślą o wieloosobowych bataliach. STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE napisany został z myślą o fanach filmu. Któż inny by zrozumiał, o co tam chodzi? Mimo wszystko – dobre wykonanie. Przecież to silnik Q3:A! Z końcem roku Fox Interactive uderza z NO ONE LIVES FOREVER, gdzie wcielamy się w postać agentki (!) zwalczającej terrorystów całego świata. Zbudowana na silniku LithTech (na nim powstały SHOGO i BLOOD 2) gra była świetną parodią przygód Jamesa Bonda.

Na czym polega frag–ewolucja? Na przełomie kilku lat powstało wiele gier FPP (czy raczej strzelanek z pierwszej perspektywy) i większość z nich należy do tych najlepszych. W sieciowej zabawie nie widać dużego postępu, bo nawet Q3 czy UT to jest cały czas ten sam chleb powszedni, z tym że najlepiej smakujący z łączem stałym. Frag–ewolucja dopiero się zacznie – wraz takimi grami jak TRIBES 2 czy PLANETSIDE. Grami tętniącymi własnym życiem.

*Valpurgius*

*PS W ramce obiecana niespodzianka – spis wszystkich opisywanych w tym artykule gier, wraz z ocenami wystawionymi im przez redaktorów Secret Service.*

| Gry | Ocena |
|---|---|
| Alien Trilogy | 60 |
| Alien vs. Predator | 100 |
| Battlezone 2 | 70 |
| Blood 2 | 80 |
| Blood | 70 |
| Breathless* | 90 |
| Carnivores | 40 |
| Chasm | 60 |
| Corridor 7 | 40 |
| Cyclones | 70 |
| Cytadela* | 85 |
| Daikatana | 80 |
| Dark Forces | 96,5 |
| Delta Force 2 | 40 |
| Delta Force | 70 |
| Descent | 91,5 |
| Deus Ex | 70 |
| Doom 2 | 100 |
| Doom | 100 |
| Duke Nukem 3D | 95 |
| Gloom* | 88 |
| Half Life | 90 |
| Heretic | 75 |
| Hexen 2 | 80 |
| Hexen | 90 |
| High Impact Paintball | 10 |
| Jedi Knight | 90 |
| Kingpin | 80 |
| Kiss Psycho Circus | 70 |
| Laser Arena | 20 |
| Last Rites | 60 |
| Lifeforce Tenka | 30 |
| Montezuma's Return! | 60 |
| Mortyr | 80 |
| NAM | 40 |
| No One Lives Forever | 80 |
| Outlaws | 80 |
| Power Slave | 50 |
| Pył | 30 |
| Quake 2 | 100 |
| Quake 3: Arena | 90 |
| Quake | 90 |
| Rebel Moon Rising | 40 |
| Red Line | 80 |
| Redneck Rampage | 30 |
| Redneck Rampage | 80 |
| Requiem Avenging Angel | 80 |
| Rise Of The Triad | 90 |
| Shadow Warrior | 50 |
| Shogo | 90 |
| Sin | 70 |
| Soldier of Fortune | 70 |
| Star Trek: Klingon Honor Guard | 70 |
| Strife | 65 |
| System Shock | 80 |
| System Shock | 98 |
| Target | 30 |
| Tekwar | 65 |
| Terminator Future Shock | 85 |
| Terminator Rampage | 90 |
| Terminatory:Skynet | 65 |
| The Abyss | 10 |
| Thief 2 | 90 |
| Thief | 90 |
| Trespasser | 80 |
| Turok 2 | 80 |
| Turok | 80 |
| Unreal Tournament | 80 |
| Unreal | 90 |
| Vietnam Black Ops | 40 |
| Wheel of Time | 80 |
| Witchaven 2 | 75 |
| Witchaven | 85 |
| Wolfenstein 3D/SOD | 93 |

*Amiga

# Illuminati

***Marzy Ci się potęga? Władza ograniczona jedynie przez Twoją wyobraźnię? Śmiertelne potyczki z innym panami tego świata? Ale nie jesteś próżny? Możesz pozostać w cieniu? Zagraj w Ilumianati!***

Gdy za czasów komuny spędzałem rozkoszny czas w przedszkolu, pani przedszkolanka zadała nam obowiązkowe w procesie wychowawczym pytanie: „kim chcecie być jak dorośniecie?". Z tłumu mych obecnych tam współtowarzyszy padały różne odpowiedzi. Jeden chciał być lekarzem, inny górnikiem itp., itd. Ja natomiast odparłem z pełnym przekonaniem: „chcę być emerytem". Oczywiście, po udzieleniu takiej odpowiedzi zostałem uznany za jednostkę wybitnie aspołeczną, na tyle wredną, że nie chce „budować dobra wspólnego". Później w przedszkolu miałem z tego powodu sporo kłopotów. Nic więc dziwnego, że gdy jako „pierdak" usłyszałem znowu to samo pytanie, to bez wahania odparłem: „władcą świata, psze pani". Niestety, było jeszcze gorzej. Ale ja swojego marzenia nie porzuciłem, długi czas ciężko pracowałem i w końcu udało mi się. Jednak wzywanie prezydentów, dyrektorów korporacji czy tym podobnej hołoty na dywanik nudzi się bardzo szybko, dlatego też lubię sobie czasem pograć w Illuminati i powspominać stare dobre czasy.

## Oświecenie szarej eminencji

Illuminati to niezwykła gra karciana. Wcielasz się w niej oto w przywódcę tajnej, międzynarodowej organizacji zwanej Illuminatia. Złożona ta struktura pragnie przejąć władzę nad światem. By wykonać tak ogromne zadanie, dokładasz do swojej „struktury władzy" kolejne grupy, rządzisz nimi jak laleczkami i atakujesz przeciwnika, by zabrać mu jego „marionetki". Jednak nie wszystkie grupy będą kontrolowane bezpośrednio przez Twoją strukturę. Niekiedy władzę nad jedną marionetką będziesz musiał powierzyć innej. Powstają w ten sposób bardzo złożone i często zabawne „struktury zależności", w których FBI kontroluje ankieterów OBOP–u, ci kierują siecią barów szybkiej obsługi Margaret Thatcher, która pociąga za sznurki organizacji wampirów. Często również będziesz używał kart Intryg, które pomogą Ci umocnić swoją pozycję i pozwolą nękać przeciwników. Sposobów na osiągnięcie zwycięstwa jest bardzo wiele: przejęcie kontroli nad odpowiednio dużą liczbą grup, wypełnienie specjalnego celu, zapisanego na karcie Illuminati (każda ma inny), spełnienie alternatywnych warunków zwycięstwa, zamieszczonych na karcie Intrygi, lub zniszczenie wszystkich wrogich Iluminati.

## Ciągniemy za sznurki

Zasady gry są bardzo złożone i dość trudne. Jednak jeśli się je dobrze pozna, pozwalają na wspaniałą zabawę w dużym gronie. Jako że Illuminati jest przeznaczona dla 2–6 graczy, bardzo wiele zależy w niej od Twoich umiejętności zawierania chwilowych sojuszy, udawania bezbronnego i przeprowadzania szybkich, miażdżących ataków. Tylko tak możesz wygrać. Jeśli będziesz zbyt silny, to możesz się spodziewać zmasowanego ataku ze strony wszystkich przeciwników – takiego, że nie uda Ci się go przetrzymać. Tu nie musisz mieć wspaniałych kart, by odnieść sukces. Do większości kolekcjonerskich gier karcianych Illuminati ma się jak brydż do pokera. Mimo że najbardziej ciekawie jest, gdy przy stole siedzi nad nią sześciu ludzi, to jednak z powodzeniem można grać również i w dwie osoby. Należy jednak wtedy zastosować nieco zmodyfikowane zasady, zamieszczone na końcu instrukcji.

## Intrygi i spiski

Illuminati jest grą przeznaczoną dla ludzi pogodnych i obdarzonych poczuciem humoru. Broń Boże, nie grajcie z jakimś gburem! Rozgrywka ma jak najlepiej oddawać klimat spisku, intrygi, niepewności i podstępu. By tak się stało, wprowadzono wiele ciekawych zasad (np. „jeśli gracz zostawi na stole karty i się odwróci, koniecznie mu je podejrzyj, nawet jeśli cię zobaczy, nie może mieć pretensji") i kart. Mnie najbardziej przypadł do gustu kartonik Oszustwo. Jego zastosowanie wymaga wiele sprytu. Najpierw musisz z jakimś graczem umówić się np. na wymianę pewnych kart, a gdy on odda ci swoje, zagrać „Oszustwo" i cieszyć się z łatwej zdobyczy.

Kraty do tej gry nie są może takim dziełem sztuki jak np. te do Star Wars, ale wykonano je bardzo przyzwoicie. Rysunki są ładne i często bardzo dowcipne (np. podpierana na kijach fasada banku, ilustrująca kartę Bezpieczna Kasa Oszczędności Lecha G.). Na każdym z nich znajduje się ukryty znak Illuminati (piramida z okiem), którego odnalezienie często jest bardzo trudne. Warto również wiedzieć, że gra jest w pełni po polsku – od instrukcji po napisy zamieszczone na kratach. No i w stosunku do konkurencji dość tania.

*Ator*

# Wrota do Piekieł

***Niektórymi grami w pełni rozkoszować się można tylko w Sieci. Ba, powstały nawet takie, w które da się grać tylko w ten sposób! Niestety, jakość łączy naszego „kochanego monopolisty" sprawia, że staje się to nie tylko uciążliwe, ale wręcz niemożliwe...***

Od razu zaznaczę, że do napisania tego artykułu skłoniła mnie fascynacja DIABLO 2. Zastrzegam też, że pozwoliłem sobie poczynić pewne uproszczenia, by tekst ten był zrozumiały dla jak największej liczby czytelników.

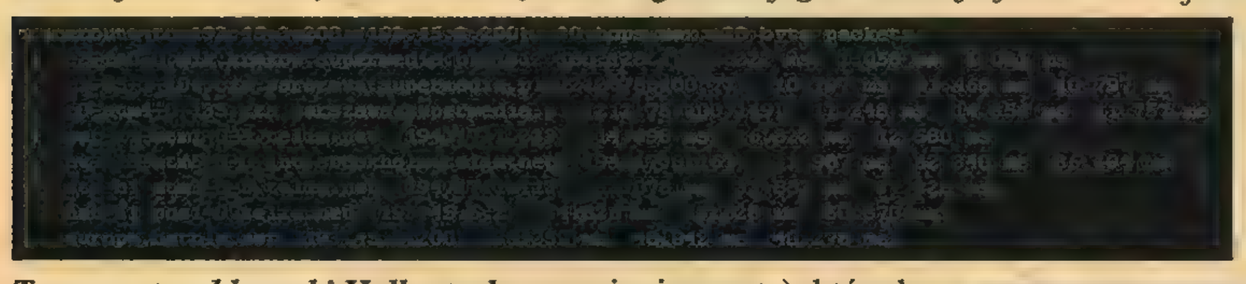
Kiedy dostałem swoją kopię dawno upragnionego „Diabełka", od razu zajął on większość mojego wolnego czasu. Miałem SDI, mogłem więc grać na Battle.necie. Z początku wszystko było pięknie, ale potem w Sieci zaczął się robić tłok. Pakiety musiały przedzierać się przez coraz bardziej zatłoczone łącza i coraz częściej zdarzało się im ginąć. Gra coraz wolniej reagowała, np. mój barbarzyńca szedł sobie bezdrożami IV aktu, nagle padał martwy, a dopiero po chwili pojawiały się potwory, które zrobiły mu krzywdę.

Mimo to wciąż można było się bawić, wprawdzie głównie późną nocą i nad ranem, ale zawsze. Na dodatek zacząłem grać nektromantą, który dzięki swym mrocznym sługom jest postacią najbardziej odporną na lagi. Niestety, jakość łączy wciąż się pogarszała. Od początku stycznia ping rzędu 4000–14000 uniemożliwiał nawet porządkowanie plecaka. W ogóle zalogować się było trudno! Jednak chęć gry nie dawała spokoju wielu maniakom DIABLO. Pojawiły się więc dwie niezależne inicjatywy stworzenia bramek umożliwiających grę. Temat tym bardziej gorący, że wkrótce ma się ukazać dodatek do D2.

## Bramka? Z czym to się je?

Aby zrozumieć ideę bramki, trzeba zrozumieć kilka rzeczy. Wyobraźcie sobie, że łącza, którymi płyną dane pomiędzy komputerami, to ulice dużego miasta, zaś pakiety danych to samochody, które zachowują się mniej więcej tak, jak turysta w obcym mieście – wie, dokąd ma dojechać, i na każdym skrzyżowaniu (węźle Sieci) pyta, w którą stronę powinien skręcić. Dopóki ruch jest mały, taka komunikacja przebiega bezproblemowo, jeśli jednak zaczyna wyjeżdżać zbyt dużo samochodów, robią się korki. Każdy mieszkaniec wielkiego miasta to zna... Co wtedy? Cóż, jeżeli zna się skrót, można z niego skorzystać i dotrzeć na miejsce o wiele szybciej. Jednak turyści nie znają skrótów, ktoś musiałby ich o nich poinformować. To właśnie jest zadanie bramki.

Starczy może tych motoryzacyjnych porównań, które bez zbytniego wgłębiania się w techniczne szczegóły chyba już nawet największym laikom wyjaśniły, o co chodzi. Żeby bramka mogła działać, należy mieć specjalne oprogramowanie (Hummingbird – jego instalacja jest dziecinnie prosta), które będzie przekierowywać wszystkie dane wysyłane na adres serwera BN do bramki, która prześle je dalej (pod warunkiem, że dotrą do niej dane ze znanego jej komputera). Komunikacja w drugą stronę również odbywa się przez bramkę. Oczywiście, trzeba się najpierw zarejestrować i otrzymać plik konfiguracyjny do Hummingbirda. Obie bramki są niekomercyjnymi inicjatywami samych graczy, jednak ich utrzymanie (komputer i łącze) jest dość kosztowne, dlatego korzystanie z nich nie jest darmowe.



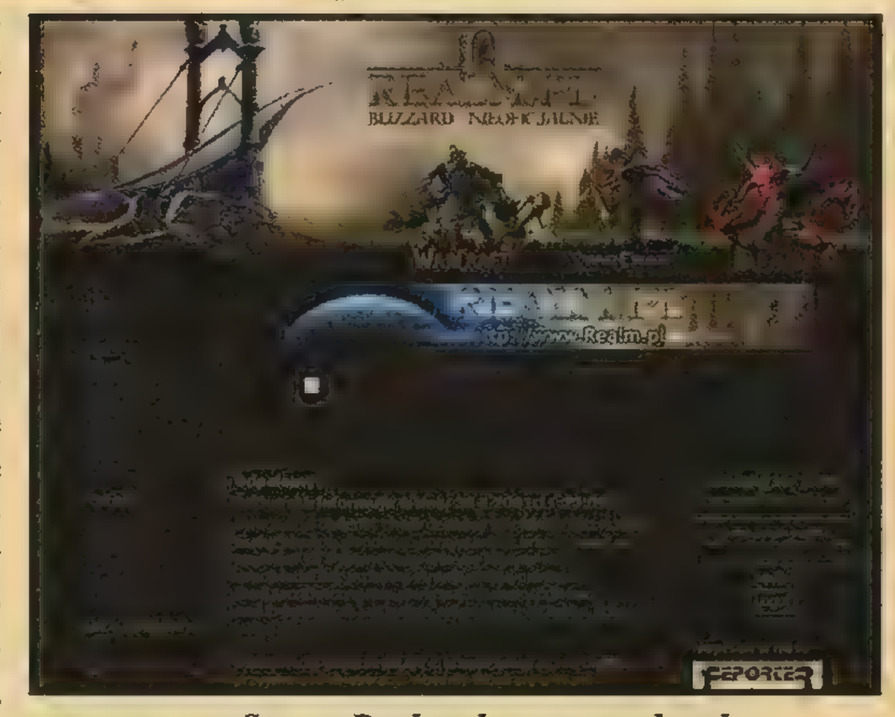
*Traceroute od bramki Hellgate do europejskiego serwera*

## Hellgate

To pierwsza bramka, na której miałem okazję zagrać. Jakość łączy jest bardzo dobra i ping mierzony w DIABLO (komenda fps) waha się w granicach 90–350, przy czym przez większość czasu jest to 120–220. Jak na razie oferowana jest tylko możliwość gry w DIABLO 2 na europejskim serwerze BN, w planach są jednak jeszcze inne gry Blizzardu (STARCRAFT, DIABLO 1 i WARCRAFT 3 – kiedy się ukaże) oraz poszerzenie łącza. Aktualnie, aby móc korzystać z bramki, należy wnieść opłatę rejestracyjną w wysokości 50 zł i co miesiąc wpłacać 20–złotowy abonament. Adres – http://hellgate.sodklan.pl, tam znajdziecie więcej informacji na temat samej bramki, jak i warunków korzystania z niej.

## Forteca albo Realm.Pl

Serwis Realm.pl, znany również jako Forteca, udostępnia Battle.net na serwerze europejskim oraz obu amerykańskich. Oprócz DIABLO 2 serwer obsługuje wszystkie gry Blizzardu, a istnieje też możliwość dołożenia obsługi prawie każdej gry sieciowej, o jaką poproszą użytkownicy. Aktualnie opłata rejestracyjna wynosi 40 zł, a abonament 30 zł, jednak prowadzone są rozmowy z polskimi dystrybutorami (m.in. IM Group) w celu nawiązania współpracy i sponsorowania bramki. Jeżeli rozmowy te zakończą się sukcesem, opłata zostanie obniżona. A jeśli znajdą się wystarczająco hojni sponsorzy, być może w ogóle zostanie zniesiona. Może być też podniesiona liczba dostępnych gier. Co ciekawe, ani Blizzard, ani CD Projekt nie wyraziły zainteresowania wspomaganiem bramek. Skandal!




*Strona Realm.pl – www.realm.pl*

Na Realm.pl jest też polski nieoficjalny i darmowy serwer Battle.Netu (IP: 217.153.4.158). Aktualnie istnieje tam 3000 kont. Program do zmiany serwera jest możliwy do ściągnięcia ze strony Fortecy.

Gra się jak najbardziej bezproblemowo. Wprawdzie pingi są nieco większe niż na Hellgate, ale nie na tyle, żeby poważnie utrudniać grę. Ping mierzony w DIABLO (komenda fps) waha się w granicach 120–400, najczęściej zaś wynosi 150–280. Adres bramki to: http://www.realm.pl.

## Porównanie

Obie bramki pozwalają na grę na zadowalającym poziomie. I to właściwie przez całą dobę. Owszem, zdarzają się lagi, ale raczej niezbyt często. Hellgate ma nieco lepsze połączenie, natomiast Forteca – bogatszy zasób usług. Można pograć w krainach UsWest i UsEast oraz w gry inne niż DIABLO. No i dzięki bramkom możliwa jest wreszcie gra zawodowcami (ang. hardcore – czyli w tym wypadku postaciami, które są śmiertelne). Obsługa w obu serwisach jest znakomita, wszelkie problemy są rozwiązywane niemal od ręki. Obie bramki zamierzają rozszerzyć swą ofertę, przy czym plany Fortecy są znacznie bardziej obiecujące – jak to będzie wyglądać w przyszłości? Cóż, zobaczymy. Decyzję, którą bramkę wybrać, pozostawiam Waszej rozwadze. Jedno jest pewne – jeżeli Wasz dostawca Internetu (np. TP SA) nie zapewnia wystarczająco dobrego połączenia, a chcecie sobie bezstresowo pograć na Battle.necie, trzeba wybrać jedną z nich.

*Strona bramki Hellgate – http://hellgate.sodklan.pl*

Na zakończenie chciałbym podziękować obsłudze obu bramek za pomoc i szansę wypróbowania ich usług.

***Badjoy aka Jetboy***

*PS Na wartości pingów odczytywanych w grze ma wpływ nie tylko jakość połączeń bramka–serwer BN, ale także od nas do bramki, dlatego u Was może to wyglądać nieco inaczej niż u mnie.*

# Tips&Tricks

## ARCTIC ADVENTURES

Jeśli wciśniesz jednocześnie klawisze M, F i X, to dostajesz łódkę, klucze i amunicję do dalszej radosnej zabawy.

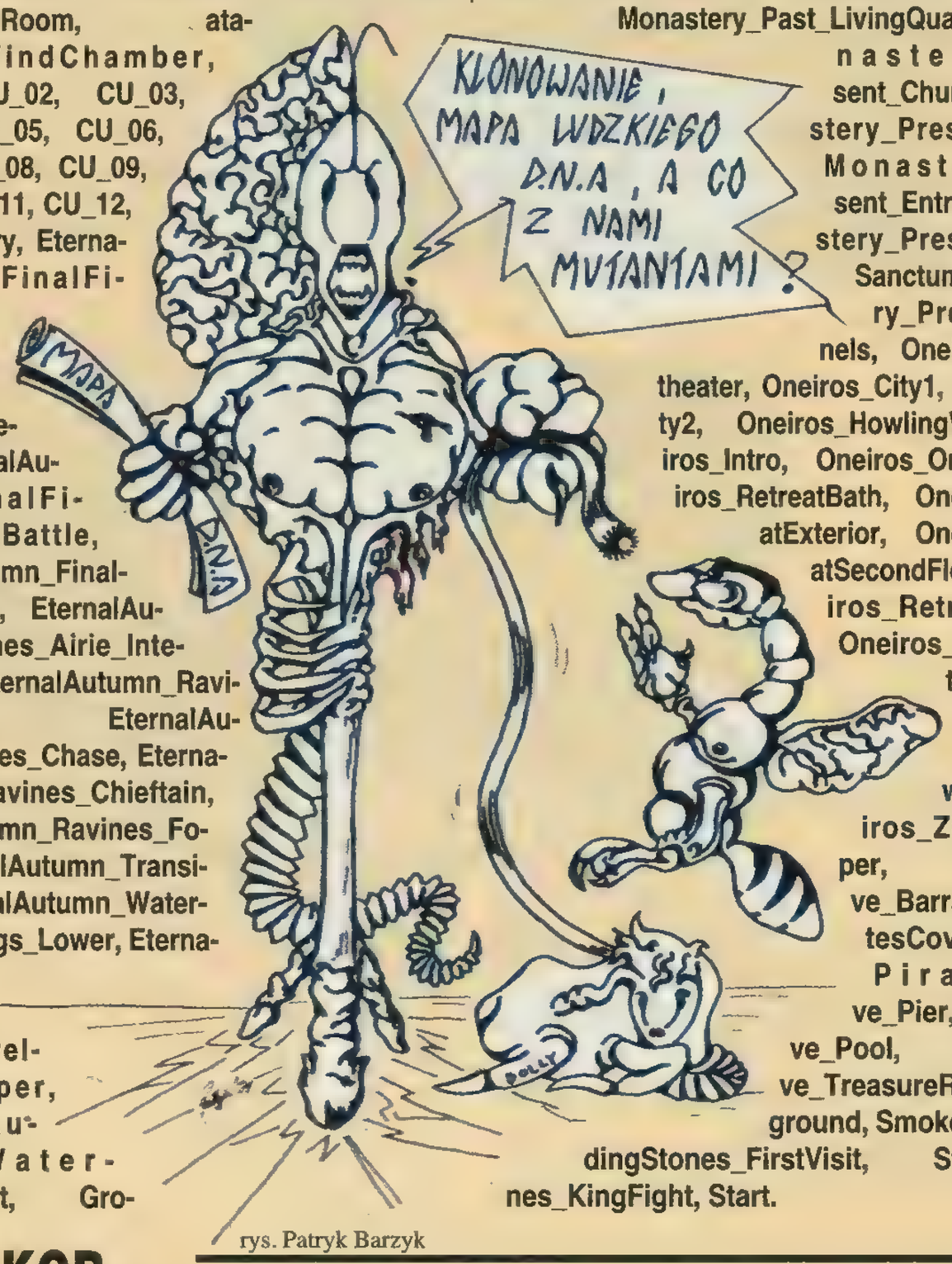
## BUBBLE BOBBLE

Kody dostępne w tej grze są następujące: BLRBJSBJ – dostajesz speeda, RJSBJSBR – podwójna tęcza, SSSLLRRS – szybka tęcza, BJBJBJRS – podpowiedź, LJLSLBLS – inna podpowiedź, LBSJRLJL – etapy.

## CLIVE BARKER'S UNDYING

Wciśnij Tab, a następnie wpisz sobie w pojawiającym się okienku następujące kody: God mode – eh, nieskończone zdrowie – satan, pełen arsenał i wszystkie czary – addall, 999 zdrowia – set aeons.patrick health 999, 999 mana – set aeons.patrick mana 999, nieskończone zasoby many – infinitemana [0 lub 1], dodatkowe światła – becomelight [0 lub 1], przełączanie na widok TPP – behindview [0 lub 1], ustawienie wysokości skoku (standardowo 250) – setjumpz [0–2000], ustawienie prędkości – slomo [1–5], przeciwnicy nie atakują – invisible [0 lub 1], podwyższenie poziomu wybranego czaru – l ampattspell, tryb „fly" – flight, wyświetlenie wskaźnika frame rate – showfps, wybór poziomu – start [nazwa mapy].

Nazwy map: Aeons, Catacombs_Cisterns, Catacombs_Cliffs, Catacombs_Entrance, Catacombs_Exit, Catacombs_Exit_After, catacombs_LairOfLizbeth, Catacombs_LairOfLizbethPostCU, Catacombs_LowerLevel, Catacombs_SaintsHall, Catacombs_Tunnels, Catacombs_WellRoom, catacombs_WindChamber, CU_01, CU_02, CU_03, CU_04, CU_05, CU_06, CU_07, CU_08, CU_09, CU_10, CU_11, CU_12, CU_13, Entry, EternalAutumn_FinalFight_Arch, EternalAutumn_FinalFight_Arena, EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle, EternalAutumn_FinalFight_Ruins, EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior, EternalAutumn_Ravines_Bridge, EternalAutumn_Ravines_Chase, EternalAutumn_Ravines_Chieftain, EternalAutumn_Ravines_Forest, EternalAutumn_Transition, EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower, EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper, EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet, Grounds_Cottage, Grounds_Dock_Night, Grounds_Lighthouse, Grounds_Mausoleum_Approach, Grounds_Mausoleum_Entrance, Grounds_Mausoleum_Tunnels, Grounds_OldCemetery, Manor_CentralLower, Manor_CentralLower_After, Manor_CentralLower_night, Manor_CentralLower_storm, Manor_CentralUpper, Manor_CentralUpper_After, Manor_CentralUpper_PostOneiros, Manor_CentralUpper_storm, Manor_Chapel, Manor_Chapel_night, Manor_Crypt, Manor_EastWingLower, Manor_EastWingLower_After, Manor_EastWingLower_night, Manor_EastWingUpper, Manor_EastWingUpper_After, Manor_EastWingUpper_night, Manor_EntranceHall, Manor_EntranceHall_FromKitch, Manor_EntranceHall_Intro, Manor_EntranceHall_Night, Manor_EntranceHall_night_ReturnfromCove, Manor_EntranceHall_Storm, Manor_EntranceHall_ToKitch, Manor_FrontGate, Manor_FrontGate_night, Manor_FrontGate_Night_Return, Manor_Gardens, Manor_Gardens_night, Manor_Gardens_storm, Manor_GreatHall_night, Manor_GreatHall_Storm, Manor_InnerCourtyard, Manor_InnerCourtyard_Storm, Manor_NorthWingLower, Manor_NorthWingLower_After, Manor_NorthWingLower_night, Manor_NorthWingLower_storm, Manor_NorthWingUpper, Manor_NorthWingUpper_night, Manor_NorthWingUpper_PostOneiros, Manor_NorthWingUpper_storm, Manor_PatricksRoom, Manor_TowerRun_night, Manor_TowerRun_storm, Manor_WestWing, Manor_WestWing_Hall1, Manor_WestWing_Night, Manor_WidowsWatch_storm, Monastery_Past_Church, Monastery_Past_Exterior, Monastery_Past_Interior, Monastery_Past_LivingQuarters, Monastery_Present_Church, Monastery_Present_Cove, Monastery_Present_Entrance, Monastery_Present_InnerSanctum, Monastery_Present_Tunnels, Oneiros_Amphitheater, Oneiros_City1, Oneiros_City2, Oneiros_HowlingWell, Oneiros_Intro, Oneiros_Oracle, Oneiros_RetreatBath, Oneiros_RetreatExterior, Oneiros_RetreatSecondFloor, Oneiros_RetreatStudio, Oneiros_ZigguratInterior, Oneiros_ZigguratLower, Oneiros_ZigguratUpper, PiratesCove_Barracks, PiratesCove_Exterior, PiratesCove_Pier, PiratesCove_Pool, PiratesCove_TreasureRoom, Playground, SmokeTest, StandingStones_FirstVisit, StandingStones_KingFight, Start.




rys. Patryk Barzyk

## COSSACKS – EUROPEAN WARS

W czasie gry wciśnij Enter, a następnie wpisz odpowiedni kod. Dzięki temu możesz uzyskać następujące efekty: aktywacja wszystkich kodów oprócz tych, które dotyczą zasobów – www; dodatkowe zasoby – money; zmienianie graczy za pomocą klawiszy (Keypad 1–9) – izmena; dostęp do wszystkich oddziałów zapisanych pod klawiszem P – multitvar; przełączanie mgły wojny – supervizor.

## CRIME CITIES

W katalogu Scripts\Common znajduje się plik Difficulty.scr, a w nim tekst:

//very easy
Level ()
Missile Damage (0.7)
Shield (0.7)
Hit Rate (1.0)

Zmień wszystkie cyfry na 0, po czym uruchom grę w najprostszym trybie. Gra stanie się jeszcze łatwiejsza.

## DAEDALUS ENCOUNTER

Uproszczone rozwiązywanie zagadek: wciśnij Shift+Alt+klawisz z tej oto listy: A – Artemis, Y – Hexagon, S – Sun, P – Probe Realy, B – Rhytm, I – Orbits, O – Rolating Shapes, G – Light Reflection, R – Rubic, N – Navigational, Alt+F5 – skok na dowolny etap

## DARK ANGEL

Kody wduszać podczas wyświetlania screenu tytułowego: Shift–G – God mode, Shift–I – sprzęt, Shift–P – dodatkowa moc.

## DARKSTONE

Zacznij grę dwoma mnichami. Daj całą kasę i księgi jednemu z nich i opuść grę. Rozpocznij grę z nowym mnichem dogranym do starego – bogatego. Manewr ten możesz powtarzać wielokrotnie.

## EVIL ISLANDS: CURSE OF THE LOST SOUL

By uruchomić tryb cheatowania, w trakcie gry musisz wcisnąć tyldę (~) i wpisać „thingamabob". Listę dostępnych kodów ujrzysz po użyciu komendy help. Po wpisaniu cheatu powinieneś dostać potwierdzenie jego uruchomienia. Kody: lootall – wszystkie przedmioty na mapie, give 0 money [liczba] – daje żądaną liczbę pieniędzy, give 0 exp [liczba] – daje żądaną liczbę punktów doświadczenia, fps 0 lub 1 włączanie i wyłączanie wskaźnika frame rate, exit lub quit – wyjście z gry.

## FATE OF THE DRAGON

Jeśli w trakcie gry wciśniesz Enter, to będziesz mógł sobie wpisać kod cheatu i uzyskać dzięki temu następujące efekty: God mode dla wybranej jednostki – !obj+god!, maksymalny poziom dla wybranego generała – !obj+godblessovermax!, 100 tys. wszystkich zasobów – !om+godblessgreed!, więcej zasobów – !obj+all!, więcej złota – !obj+gold!, więcej drewna – !obj+lumber!, więcej mięsa – !obj+rawmeat!, więcej kukurydzy – !obj+corn!, więcej jedzenia – !obj+food!, więcej żelaza – !obj+iron!, więcej wina – !obj+wine!, Turbo mode – !obj+speed!, zabicie wszystkich oddziałów – !om+smartbomb!, odkryta cała mapa – !om+icanseeagain!, usunięcie mgły – !om+fog!, zwycięstwo – !om+win!, wyświetlenie wskaźnika frame rate – !om+fps!.

## FIFA 2001

Wpisz Playersarelocked w głównym menu, to unieruchomisz przeciwnika. Ponowne wpisanie tego kodu anuluje cheat.

## KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

Jeśli w trakcie gry wciśniesz Enter, możesz dostać następujące dobra: +10 dla wszystkich produktów – hoody hoo, kataklizm – unpleasant dreams, przyspieszone tempo budowania – speed it up, pełna mapa – show fog, maks. złota – free gold, natychmiastowa wygrana – mission yeahbam, natychmiastowa przegrana – endgame.

## RED ALERT: COUNTERSTRIKE

W menu głównym przytrzymaj lewy Shift i kliknij lewym klawiszem mychy głośnik w górnym prawym rogu ekranu. Rozpoczniesz słynną mrówczą misję.

## TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Gra ma szereg dodatkowych opcji i bajerów. Włącz pauzę i przytrzymaj klawisz 7 z numerycznej, następnie wklep kod i wybierz End Run z menu pauzy: Blood Mode – prawo, góra, C, V; Cheat Mode – spacja, spacja, spacja, C, V, góra, dół, lewo, góra, C, V, spacja, V, B, spacja,V, B; chudy skater – spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C (można wklepać kilkukrotnie); gruby skater – spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo (można wklepać kilkukrotnie); maksymalne akrobacje – spacja, V, B, B, góra, lewo, V,C; neversoftowi skaterzy – góra, C, C, V, prawo, góra, B, V; Turbo Mode – dół, C, V, prawo, góra, B, dół, C, V, prawo, góra, B; umiejętności 10 – spacja, V, B, C, V, góra, dół.

## SERIOUS SAM

W trakcie gry wciśnij F1, to otworzysz sobie okno konsoli. Następnie wpisz kod, naciśnij Enter i jeszcze F1. Kody: God mode – cht_bGod, pełen arsenał – cht_bGiveAll, pełne zdrowie – cht_bRefresh, tryb no clipping – cht_bGhost, niewidzialność – cht_bInvisible, lot – cht_bFly. Kody dla innych wersji gry: god mode – please god, pełen arsenał – please giveall, pełne zdrowie – please refresh, tryb no clipping – please ghost, niewidzialność – please invisible, lot – please fly, zabicie wszystkich – please killall, otwarcie – please open.

## THE SIMS: HOUSE PARTY

1000 simoleonów – rosebud, nowy wpis w dzienniku historii rodziny – hist_add, zautomatyzowanie narzędzi architektonicznych – auto_level, automatyczne importowanie i ładowanie pliku typu FAM – import [plik FAM], zapełnienie domu – house [numer domu], przygotowanie przedmiotów – prepare_lot, komenda flush dla Windows NT – flush, zawieszenie gry – crash, tworzenie fosy lub strumyka – water_tool, tworzenie postaci – mode edit_char, wyświetlenie cech osobowych i zainteresowań – interests, wyłączenie klatek animacji – draw_all_frames off, włączenie klatek animacji – draw_all_frames on, rysowanie kolorowych kropek w miejscu pobytu mieszkańców – draw_origins, włączenie trybu debug – debug_social, wyłącznie logów – sim_log end, uruchomienie pliku „file.cht" jako spisu cheatów – cht [filename], wyłączenie siatki na podłodze – draw_floorable off, włączenie siatki na podłodze – draw_floorable on, tryb testowy – assert, animacje w oknie logów – log_animations, wyłączenie edytora map – map_edit off, włączenie edytora map – map_edit on, przemieszczanie obiektów – move_objects on, wyłączenie części funkcji w trybie tutorial – tutorial off, nie pozwala przeglądarce netowej na zawieszenie – browser_failsafe, wyłączenie animacji testowych – preview_anims off, włączenie animacji testowych – preview_anims on, statystyki programu – tile_info, wyjście z gry – quit, odnowienie panelu – rebuild_cp, przeładowanie grafik twarzy – refresh_faces, przeładowanie tekstur – refresh_textures, włączenie tutorialu – restore_tut, rotacja kamery – rotation [0–3], baloniki w trybie debug wyłączone – route_balloons off, baloniki w trybie debug włączone – route_balloons on, seria przypadkowych zdarzeń – fam_test [opcount], nagranie – save, nagranie historii rodziny – history, postać mówi „plugh" – plugh, postać mówi „porntipsguzzardo" – porntipsguzzardo, postać mówi „xyzzy" – xyzzy, wyświetla ścieżki chodzenia – draw_routes on, ukrywa ścieżki chodzenia – draw_routes off, ustawia maskę – log_mask, wybór poziomu SI – autonomy [1–100], wybór prędkości gry – sim_speed [–1000–1000], wybór parametrów trawy – edit_grass [number], wybór prędkości wzrostu trawy – grow_grass [0–150], ustawienie maksymalnej liczby milisekund na reakcję – sim_limit [milliseconds], ustawienie prędkości symulacji – sim_speed [–1000 – 1000], ustawianie godziny – set_hour [1–24], uruchomienie logów – sim_log begin, zamienia rodziny miejscami – swap_houses [numer domu] [numer domu], wyłączenie trików – sweep off, włączenie trików – sweep on, włączenie informacji – tile_info on, wyłączenie informacji – tile_info off, kontrola gości – visitor_control, raporty – report_assets, resetowanie przedmiotów – auto_reset, przełączanie trybów kamery – cam_mode, przełączanie interakcji osób – all_menus, przełączanie muzyki – music, przełączanie poziomu kompresji – obj_comp, przełączanie transformacji – quats, przełączanie dźwięków w okienku logów – sound_log, przełączanie dźwięków – sound, przełączanie trybu tworzenia stron netowych – html, przeładowanie modeli – reload_people, efekt dźwiękowy – soundevent, zapisanie znalezionych ścieżek w pliku – write_routes.

rys. Patryk Barzyk

## SHANGHAI DYNASTY

Stwórz sobie plik cheater w katalogu gry. Rozpocznij grę jako Shanghai lub Tournament. Wduś klawisze Ctrl i Y, a potem użyj spacji w celu uzyskania podpowiedzi.

## SIMS

Wduś Ctrl+Alt+Shift+B (w niektórych wersjach nie trzeba wciskać tego drugiego), a uruchomią się cheaty. Teraz możesz już wpisać następujące kody: interests – edycja osobowości Sima; klapaucius – 1000 dolarów; map_edit on/off – przearanżowanie całej okolicy; sweep on – to samo, z tym że w odniesieniu do pomieszczeń; tile_info pn/off – sekrety gry; water_tool – pałac na wodzie.

## SUDDEN STRIKE

Wduś Enter i wpisz kod. Zatwierdź go Enterem:, **superman – nietykalność, **starcraft – 99 Star_Bomber, **nofog – usuwa mgły wojny, **staticfog – zakrywa mapę mgłą.

## THE MOON PROJECT

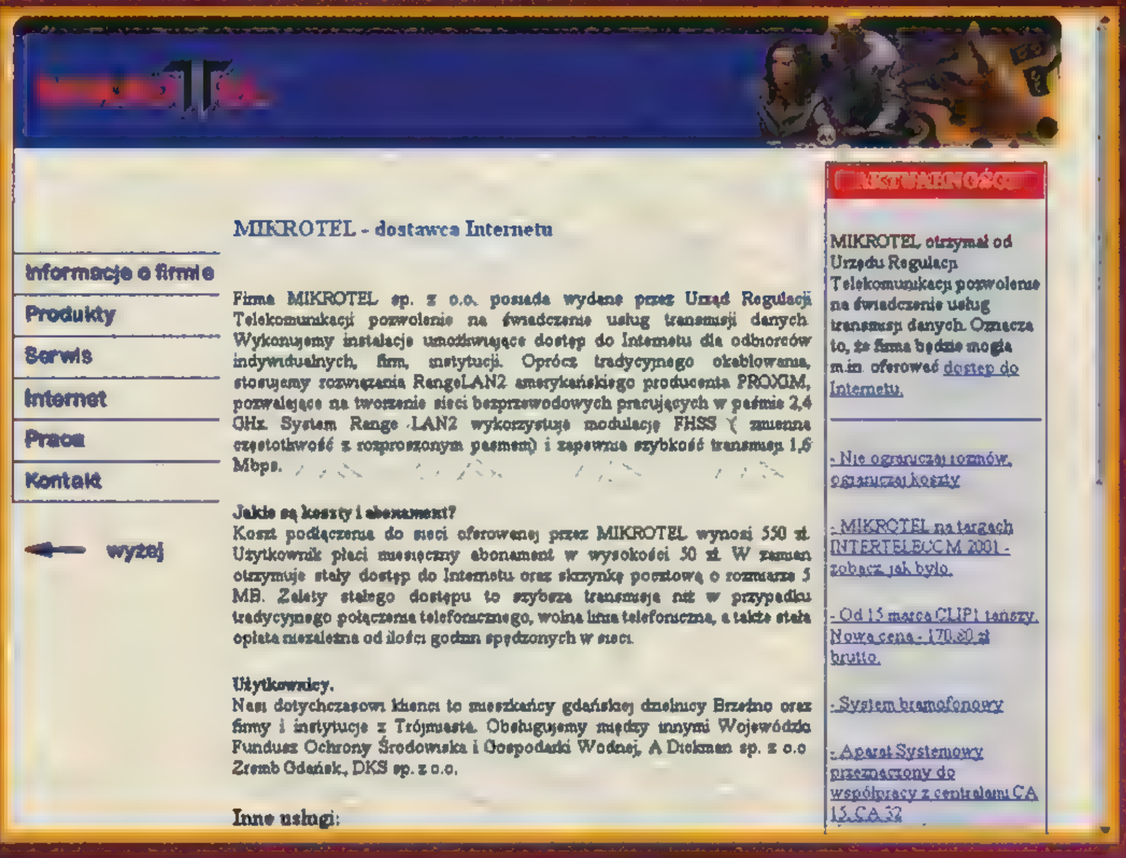
W trakcie gry wpisz „cheater 1", to włączysz sobie tryb oszustów. Aby uzyskać któryś z poniższych efektów, wpisz odpowiadający mu kod: osłony, zdrowie i amunicja na maksimum dla wszystkich oddziałów – idkfa; wszystkie wynalazki – nobelprize; darmowe wynalazki – sciencefornothing; szybsze wynalazki – ultrascience; zniszczenie własnego budynku – gohome!; zniszczenie wszystkich przeciwników, którzy tylko znajdą się w zasięgu Twego wzroku – judgementday; pokazanie wszystkich przeciwników – hereyouare!; uszkodzenie wszystkich przeciwników znajdujących się w zasięgu wzroku – tromaville; zabicie wszystkich bez wyjątku jednostek w promieniu 8 pól – smash; kopalnia – hotground; deszcz meteorów – shower; włączenie mgły wojny – hide; wyłączenie mgły wojny – moonlight; przegrana – byebye; ustawienie limitu jednostki na daną liczbę – limit_up [liczba]; dodanie danej liczby pieniędzy – moneyfornothing [liczba]; przełączanie szybkiego wynajdywania – mybrainisfaster [0 lub 1]; odkrywa się pełna mapa – beautifulmoon [0 lub 1]; darmowe jednostki z dowolną bronią – newone [oddział/broń]; wyłączenie trybu oszustów – cheater 0.

## WWII: NORMANDY

W trakcie gry wciśnij tyldę (~), by wyświetlić sobie jakże potrzebną Ci do oszustw konsolę. Następnie użyj poniżej zamieszczonych kodów, by uzyskać pożądany wynik: tryb no clipping – noclip, uzyskanie danego przedmiotu – give [nazwa przedmiotu] [1–100]. Nazwy przedmiotów: machete, colt45, machinegun, rifle, bazooka, colt45ammo, machinegunammo, rifleammo, bazookaammo, backpack, grenade, landmine.

## MIKROTEL PROVIDEREM
## www.mikrotel.pl

Urząd Regulacji Telekomunikacji wydał firmie Mikrotel, jednemu z największych krajowych producentów sprzętu telekomunikacyjnego, pozwolenie na świadczenie usług polegających na transmisji danych. Oznacza to, że może ona teraz oferować dostęp do Internetu odbiorcom indywidualnym, firmom i instytucjom. Oprócz tradycyjnego okablowania Mikrotel stosuje rozwiązania amerykańskiego Proximu, które pozwalają na tworzenie sieci bezprzewodowych w paśmie 2,4 GHz. System RangeLAN2 wykorzystuje modulację FHSS (zmienna częstotliwość z rozproszonym pasmem) i zapewnia szybkość transmisji do 1,6 Mbps! Koszt podłączenia to 550 zł. Użytkownik płaci miesięczny abonament w wysokości 50 zł. W zamian otrzymuje stały dostęp do Internetu oraz skrzynkę pocztową o pojemności 5 MB.




## OFERTY PRACY
## www.bestoferta.pl

Zainteresowani ofertami pracy, a także wszyscy planujący rozwój swojej kariery, powinni odwiedzić serwis Bestoferta.pl, którego witryna została wykonana przez firmę 3dart.com na zlecenie Stowarzyszenia Studentów B.E.S.T. Adres ten godny jest polecenia również wszelkim pracodawcom. Dzięki wirtualnym agentom, służącym zawsze radą i informacją, tworzy się tu bardzo oryginalna i sprzyjająca surfowaniu atmosfera. Przydatną rolę spełnia też specjalny kreator, który pomoże w przygotowaniu CV – i to w kilku wersjach, w zależności od potrzeb. Niestety, jako że Bestoferta.pl nie jest pierwszym tego typu serwisem w polskim Internecie, nie wróżę temu przedsięwzięciu jakiejś wyjątkowej popularności.

## WIRTUALNA POLSKA CYFROWO
## www.wp.pl
## www.cplus.com.pl

Na przełomie kwietnia i maja Wirtualna Polska wraz z Cyfrą+ uruchomiła serwis internetowy, który wykorzystuje platformę tej Polska podjęła ostatnio decyzję o pozyskaniu inwestora strategicznego. Warto nadmienić, że pod koniec kwietnia pojawiły się pogłoski, iż z WP zwolniono około 80 pracowników. Firma nie potwierdziła tej informacji.

## EMPATIA PRZEZ E-MAIL
## www.empathy.pl
## www.e-mailing.pl

Agencja Mediów Interaktywnych Empathy Internet podpisała umowę na stworzenie nowoczesnej platformy e–commerce, która ułatwi swobodny przepływ informacji biznesowej za pomocą poczty elektronicznej. Na razie oferta kierowana jest tylko do polskich biznesmenów, ale w przyszłości zostanie udostępniona również podmiotom zagranicznym. Niezależnie od wielkości firmy rejestracja w bazie ma być bezpłatna. Każdy będzie mógł otrzymać wszelkie

Yahoo! rozszerza ofertę swojego e–sklepu. Obecnie obok płyt kompaktowych, hitów kina sensacyjnego, koszulek i tym podobnych gadżetów można tam na-

## WSZYSTKO O MEDIACH
## www.miediarun.pl

Pod koniec kwietnia ruszył serwis MediaRun.pl. Jak sam

## PORNOGRAFICZNE YAHOO!?
## www.yahoo.com

Słabe wyniki finansowe były zapewne przyczyną tego, że największy portal internetowy

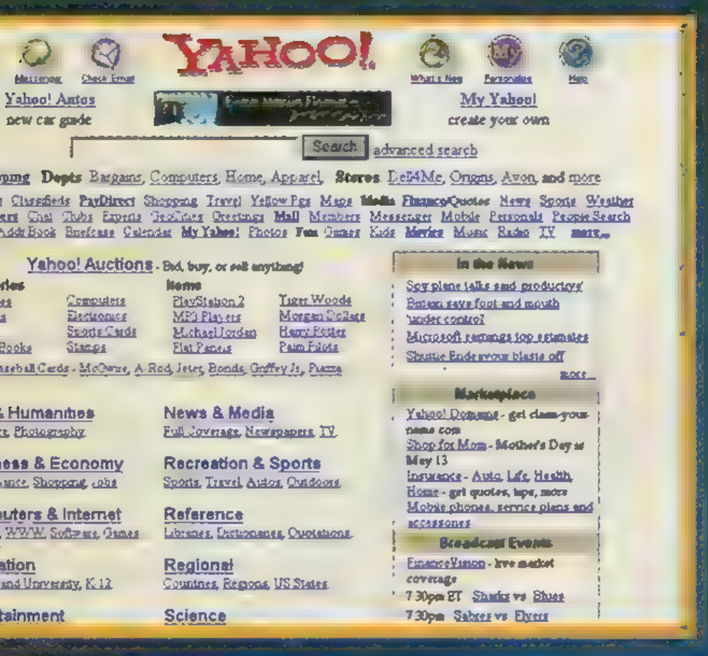
informacje od firm szukających klientów w obrębie danej branży. Empathy Internet wykonuje projekt graficzny oraz struktury baz danych i systemu do ich obsługi poprzez przeglądarkę internetową. Serwis realizowany jest przy wykorzystaniu technologii PHP i bazy danych SQL.

być... filmy pornograficzne na kasetach wideo albo DVD! W specjalnie utworzonych nowych działach w ulubione materiały mogą się teraz zaopatrzyć sadyści, fetyszyści i masochiści. Oczywiście są też tradycyjne drobiazgi, np. zwykłe papierowe magazyny o treściach erotycznych. Faktem jest, że klientów zainteresowanych pornografią Yahoo! nie obsługuje bezpośrednio, a „jedynie" pośredniczy w sprzedaży, pobierane prowizje muszą być jednak wysokie, skoro dla nich zmienił swą politykę (chociaż wciąż nieoficjalnie!). Ciekaw jestem, czy w dobie kryzysu Internetu także polskie portale do oferty swoich sklepów postanowią dołączyć artykuły porno?

# cybernet

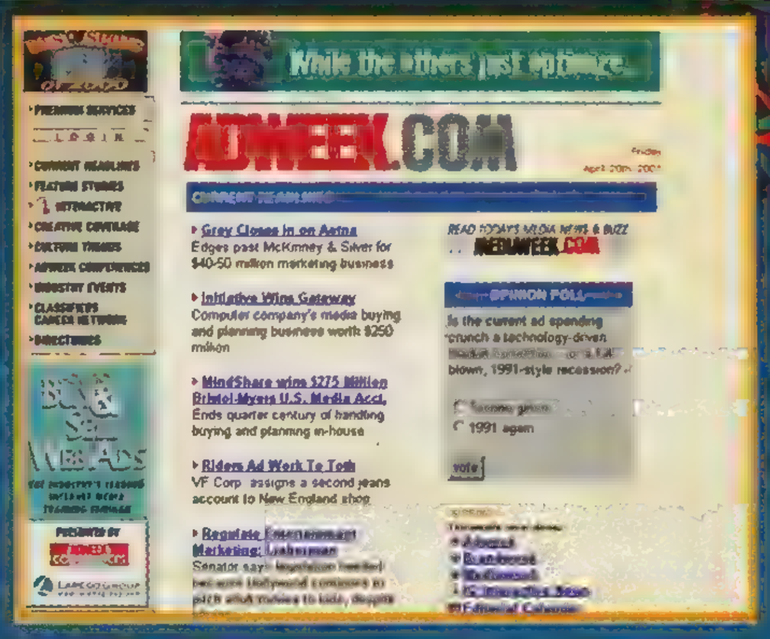
# WWW News

nazwa wskazuje, poświęcony jest on mediom, marketingowi, reklamie oraz Internetowi. Oprócz najnowszych informacji




## GAZETY W SIECI
## www.adweek.com
## www.zalogag.pl
## www.rzeczpospolita.pl
## www.gazety.pl

W Stanach Zjednoczonych coraz więcej gazet ukazujących się do tej pory w wersji papierowej pojawia się równolegle w Internecie. Według badań AdWeek prawie 50% największych amerykańskich pism ma swój darmowy odpowiednik w Sieci.




(głównie dwutygodniki i miesięczniki) raczej nie udostępniają bieżących treści w wydaniach elektronicznych. Co najwyżej możemy przeczytać numery archiwalne. Jednakże uznanie czytelników zdobywają w naszym kraju magazyny wydawane tylko w Internecie, tzw. e-ziny. Jednym z popularniejszych jest Załoga G (www.zalogag.pl), która jak dotąd została wydana 22 razy, każdorazowo dla ponad 10 tys. użytkowników Internetu. Warto zwrócić uwagę na internetowe inicjatywy polskich dzienników. ObleganY jest portal Rzeczpospolitej (Rzeczpospolita.pl), zaś ostatnio

że nowoczesny, nie przynosi zbyt wielkich zysków. Zadowolonych z ukazywania się wersji online jest tylko 20% firm prasowych. W Polsce pisma drukowane

z tej dziedziny znajdziemy tam również bardzo ciekawy katalog z dobrze poindeksowanymi informacjami o firmach z tej branży. Podzielono go na kilka kategorii: Reklama & Media, Foto & Film, Produkcja, Usługi, a całą bazę obsługuje dobra wyszukiwarka. Dzięki temu w prosty sposób można uzyskać podstawową informację o interesującej nas stacji telewizyjnej, magazynie czy też agencji reklamowej.

Nie wynika z tego jednak, że jest to działalność opłacalna. 46% wydawców twierdzi, że ten sposób publikacji, mimo

szumnie reklamuje się Gazeta Wyborcza ze swą Gazetą.pl. Sprzedaż pojedynczych artykułów z magazynów o różnej tematyce oferują natomiast Gazety.pl (nie mylić z portalem GW!). Użytkownik może tam kupić jeden interesujący go tekst albo zamówić odpłatnie całą gazetę w wersji elektronicznej.

*Zbigniew „B-Beck" Jankowski*
*b-beck@ssonline.com.pl*

## ciekawe WWW · ciekawe WWW · ciekawe WWW · ciekawe WWW · ciekawe WWW

### http://starwars.4net.pl

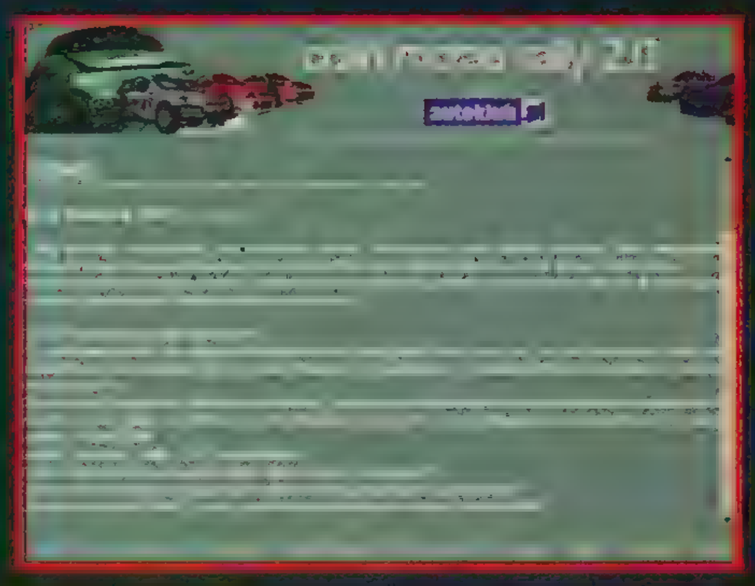
*Nieśmiertelny duch „Gwiezdnych Wojen" owładnie Wami, gdy wejdziecie na strony Imperial City Online. Fanom „Star Wars", którzy nie widzieli jeszcze tego serwisu, polecam go z całą odpowiedzialnością. Znaleźć tu można nieszablonowe teksty oraz newsy ze świata SW.*

### http://www.homm.hoga.pl

*Serwis poświęcony wspaniałej grze HEROES OF MIGHT & MAGIC. Aby w pełni opisać jego zawartość, potrzeba by trochę więcej miejsca niż tu mamy. W skrócie – witryna oferuje masę naprawdę interesujących tekstów i jeszcze więcej informacji.*

### http://cmrr2.autoklub.pl/

*Strona dla fanów komputerowej wyścigówki pt. COLIN McRAE RALLY 2.0. Znajdziecie na niej dużo ciekawych informacji o tej grze. Sporo ciekawostek i kilka rad, które pomogą w zmaganiach na wirtualnym torze u boku Hołowczyca.*

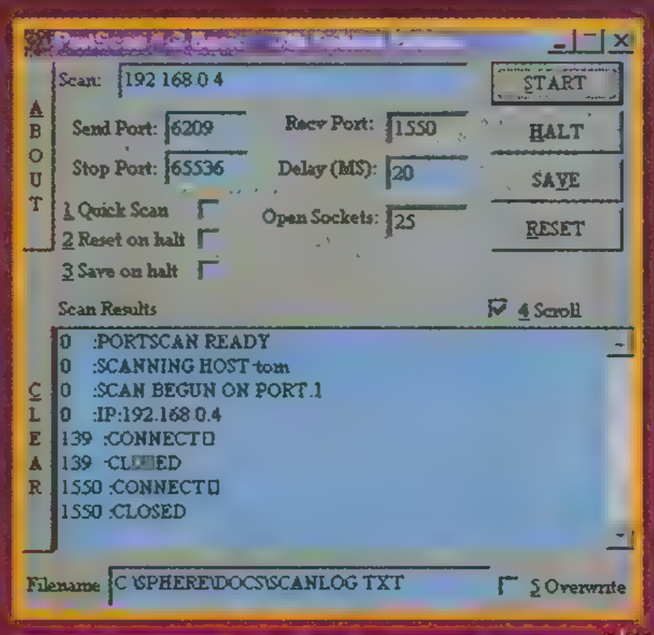


Na początek kilka słów wyjaśnienia – jestem lamerem w całej rozciągłości! Włamywaniem się do komputerów nigdy dotąd się nie parałem, toteż wszyscy należący do wspólnoty hakerskiej mogą sobie darować czytanie dalej mojego tekstu. Obawiam się, że nic tu dla siebie nie znajdziecie, chłopaki.

### HACKER CZY CRACKER?

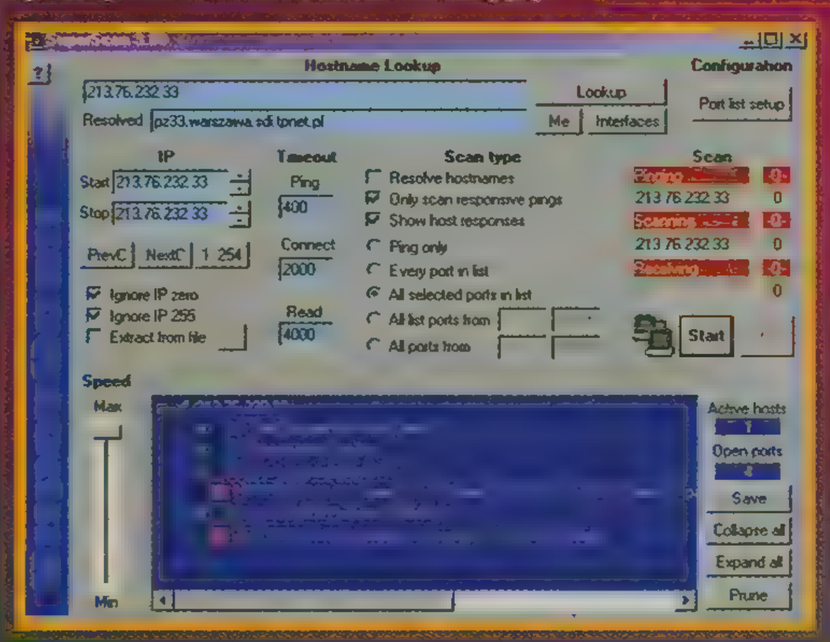
Rozszyfrowując obydwie te definicje, dochodzimy do wniosku, iż angielskie odpowiedniki nie zawsze udanie tłumaczy się na nasz język ojczysty. Bowiem u nas haker ma jak najgorsze konotacje – jest to po prostu bezczelny włamywacz komputerowy, który czyha na numery kart kredytowych. Taką to właśnie definicję proponują nam mass media.

Nic bardziej błędnego! Anglosasi mają wiele określeń na to, na co my mamy jedno. U nich haker to po prostu pasjonat, człowiek diablo inteligentny, mający spory zasób wiedzy informatycznej, w swoim działaniu kierujący się pewnego rodzaju etyką (opierającą się na pojęciu publicznej własności informacji). Owszem, włamuje się do cudzych komputerów, a nawet ściąga potrzebne mu dane, ale nic nie zmienia, nie kasuje czy nawet nie zapoznaje się z prywatnymi plikami innych użytkowników! Taką definicję słowa haker propaguje także Marek Hołyński – jeden z lepszych specjalistów branży komputerowej w Polsce. Na świecie hakerów się ceni – są najlepsi do sprawdzania zabezpieczeń zastosowanych w różnych urzędach czy firmach. W USA zatrudnia ich i FBI, i IBM. A w Polsce Komenda Główna Policji. Hakerzy tworzą hermetyczną wspólnotę – wystarczy wspomnieć takie imprezy jak DEF CON w Las Vegas.




*PortScan podczas rozgrzewki – skanuje komputer z sieci blokowej*

Na drugim biegunie mamy crackera. On także jest inteligentny, ma rozległą wiedzę, ale używa swych umiejętności w celu zdobycia konkretnych korzyści materialnych. Czy aby na pewno? Różnych definicji i deklaracji crackerskich na Necie jest bardzo dużo. Oni sami twierdzą, że najważniejsze jest samo omijanie zabezpieczeń i czerpanie z tego satysfakcji. Efekty, w postaci craków czy keygenów, nazywają... produktami ubocznymi swej pasji! Oprócz crackingu i hackingu istnieją też takie rzeczy jak sniffing („nasłuchiwanie" w celu zdobycia np. hasła), carding (płacenie w Internecie cudzymi lub nieistniejącymi kartami płatniczymi) czy phreaking (umożliwianie wykonywania bezpłatnych połączeń telefonicznych). Jak widać, jednoznaczny podział: dobry haker – zły cracker, chyba nie zdaje egzaminu, chociaż to hakerzy otaczani są kultem i uważani za nieuchwytnych komputerowych geniuszy. Wyczyny najsławniejszych z nich przedstawiłem w ramce.

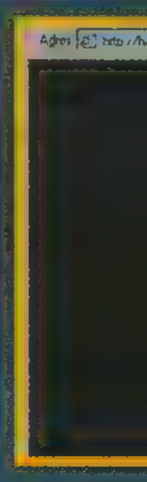



*SuperScan w akcji – liczne opcje powodują, że nic się nie ukryje*

### UCZ SIĘ UCZ...

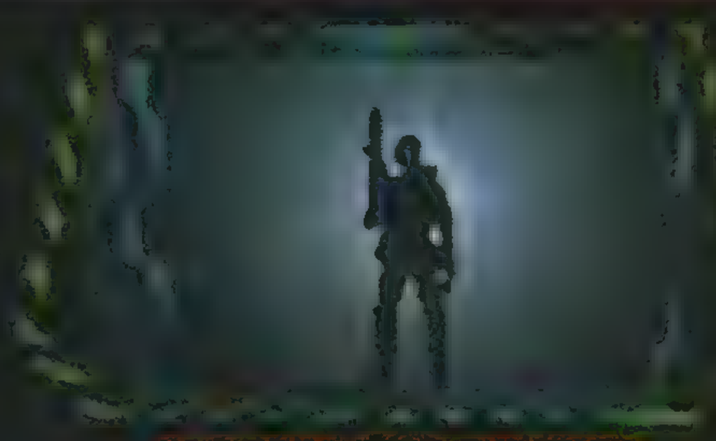
Nie ma jakiejś szybkiej drogi do opanowania hackingu. Fakt, Internet pełen jest narzędzi dzięki którym każdy lamer dostać się może do każdego średnio zabezpieczonego komputera czy wygenerować sobie numer karty płatniczej. Jednak prawdziwi hakerzy takich osobników nie lubią, bo ten fach wymaga czegoś więcej niż tylko wpisania zapytania o włamy do wyszukiwarki. Ambitniejsi powinni zacząć od... czytania FAQ–ów! To fenomen! Ludzie piszą poradniki dla innych ludzi, dziękując w ten sposób tym, od których sami się uczyli, i tworzy się pewien rodzaj wspólnoty. Na dodatek FAQ–i takie czyta się bardzo przyjemnie.

Na stronach poświęconych hackingowi jest masa poradników. Oto spis umiejętności dobrego hakera, jaki znalazłem na jednej ze stron: wykazać się trzeba znajomością HTML–u, języka C, Turbo Pascala, assmeblera, dobrze znać Linuksa oraz zasady działania TCP/IP. No i oczywiście – czytać jak najwięcej poradników na Necie. Znajomości Linuksa nie trzeba zapewne tłumaczyć – większość serwerów stawia się właśnie w tym systemie, poza tym jego możliwości są znacznie większe niż „Winshita". Kolejna podstawa działalności przyszłego hakera to umiejętność korzystania z telnetu. Tak, tak, kilka dni szukania informacji o włamywaczach utwierdziło mnie w przekonaniu, że zajęcie to wymaga poświęcenia. Czy wiecie na przykład, co to są exploity? Na proste pytanie, jak oni to



# Pocz


WIRTUALNE IMPERIUM GIER

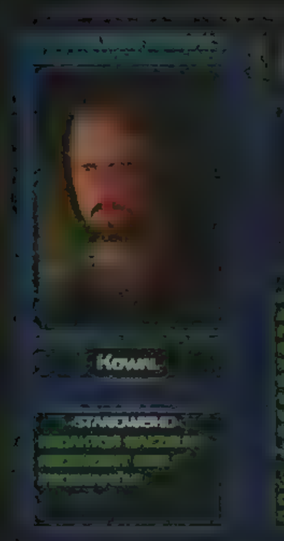


- największa baza RECENZJI
- najświeższe ZAPOWIEDZI
- gorące NOWINKI z Polski i świata
- profesjonalne TESTY SPRZĘTU
- tony TIPS & TRICKS
- najobszerniejsze SOLUCJE i PORADNIKI
- codzienny UPDATE
- najwięcej KONKURSÓW

WWW.GRY.WP.PL

GRY ONLINE

WKRÓTCE POZNASZ DWÓR IMPERIUM

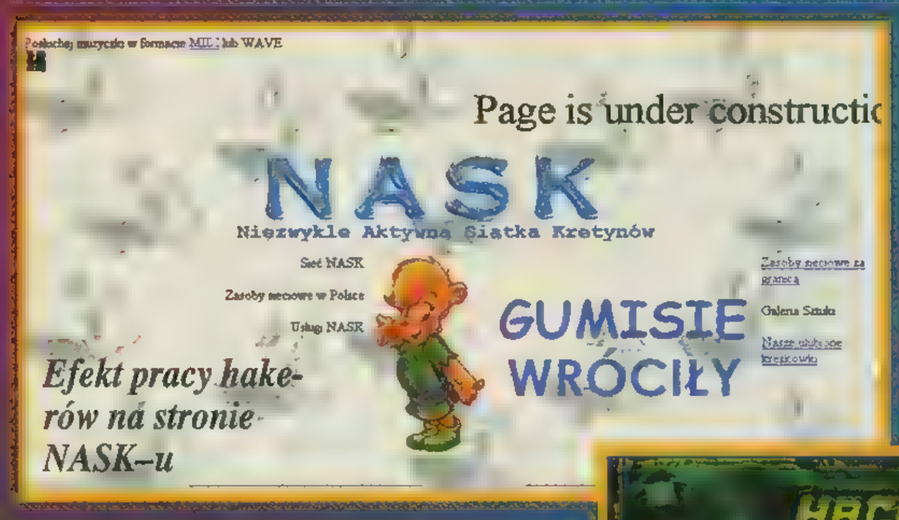


# Początki lamera

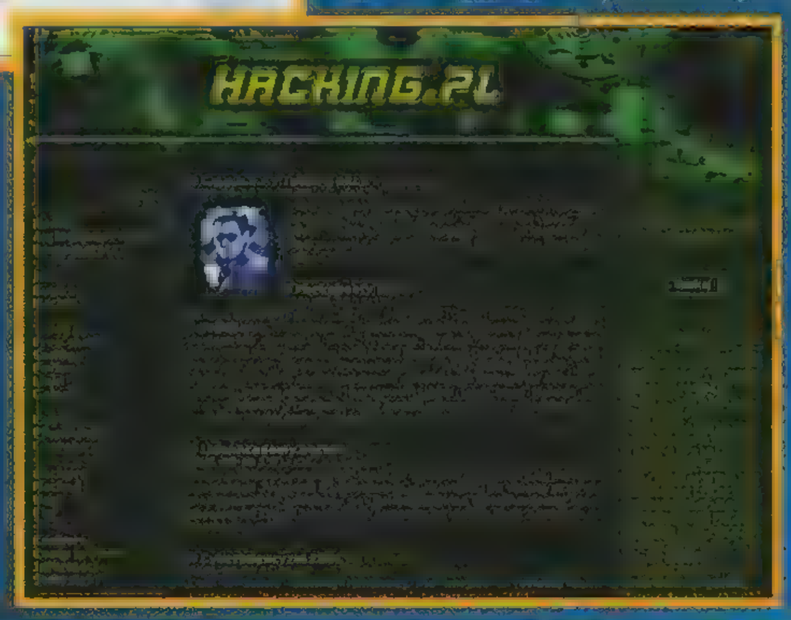
**Poznawszy już programy chroniące przed atakami z Internetu (SS 90), postanowiłem dowiedzieć się czegoś więcej o sieciowych agresorach. Jak to jest być... hakerem? crackerem? No właśnie, kim?**

*Nie ma wątpliwości, co tu się stało:)*

robią, nie ma jednoznacznej odpowiedzi – wszystko zależy od celu, konfiguracji programu, używanego systemu etc. Po wstępnych naukach postanowiłem spróbować pierwszego etapu hakowania, czyli skanowania portów.




*Efekt pracy hakerów na stronie NASK–u*




### SKANOWAĆ KAŻDY MOŻE....

Od skanowania wszystko się zaczyna. To ono pozwala wykryć wszelkie słabe punkty atakowanego systemu. Programów do tego jest bardzo dużo i bardzo różnią się one zakresem swego działania. Jedne skanują tylko porty, inne dostarczają informacji o całym systemie operacyjnym, jeszcze inne oferują różne możliwości ataków, niektóre potrafią też podmienić adres, z którego dokonuje się skanowania. Najważniejszą informacją jest, jakie porty są otwarte i jakie udostępniają usługi. Po prostu, wysyła się zapytanie i jeżeli owo nie wróci, to znaczy, że dany port jest zamknięty. Proces jest dość szybki, a większość skanerów można konfigurować, ustalając np.: zakres portów. Przeanalizujmy pracę skanera na przykładzie prościutkiego programu o nazwie Portscan.

Jego okienko główne (i jedyne:) pozwala nam określić zakres portów, ich opóźnienie, czyli czas otwarcia kolejnych portów (im jest mniejszy, tym proces będzie krócej trwał) oraz nazwę pliku, do którego efekty naszej działalności będą zapisane. Skoro już wszystko wiemy, możemy rozpocząć proces skanowania. Obwieszcza to komunikat:

0 :PORTSCAN READY.
0 :SCANNING HOST:192.168.0.4
0 :SCAN BEGUN ON PORT:1
0 :IP:192.168.0.4.

Potem będą się pojawiały znaczenie ważniejsze treści. Na przykład, informacja 139 CONNECT znaczy, że port o tym numerze jest otwarty. Często wystąpi komunikat:

868 CONNECT
868 CLOSED

To znaczy, że port został zaraz zamknięty po wysłaniu zapytania. Zapewne więc cel naszego ataku ma jakiś program zabezpieczający. Lista taka może być bardzo długa i trzeba będzie ją zanalizować.

Nie obejdzie się oczywiście bez listy portów i programów najczęściej przez nie używanych. Portscan wyświetla także informacje dodatkowe, np. o porcie 21, czyli FTP. Oto przykład:

220 – Na tym serwerze dostępne są dwa konta:
220 – anonymous
220 – guest
220 – Dostęp do pierwszego jest nieograniczony, z tym że nie można niczego
220 – ściągać.
220 – Dostęp do drugiego jest już ograniczony, ale za to można ściągać wszystko.

I to tyle o skanowaniu. Do końca nie wiadomo, czy jest to legalne. Dla jednych to tylko zbieranie informacji, dla innych groźna ingerencja w cudzy komputer. Większość rozpatruje tę sprawę, posługując się klasycznym na Internecie przykładem: czy naruszeniem prywatności jest oglądanie drzwi cudzego domu?

Aha, pamiętajcie, że skanowany komputer też może nasłuchiwać i wtedy Wasze IP może zostać ujawnione.

*Serwisy hakerskie charakteryzują się starannością i... urodą*

### HAKER ZA KRATAMI?

Polskie prawo ma już narzędzia do łapania hakerów. Precyzuje je kodeks karny obowiązujący w naszym kraju od 1998 roku (patrz ramka). Zresztą, jest to tendencja ogólnoświatowa. Wprowadzony niedawno w Wielkiej Brytanii akt o terroryzmie określa hakerów jako cyberterrorystów, którzy naruszają działanie komputerów i sieci, i traktuje ich na równi z osobnikami podkładającymi bomby. Na razie wykrywalność przestępstw komputerowych jest raczej mała, ale ta tendencja zapewne się odwróci, gdy władze zdadzą sobie sprawę, jakie niosą one zagrożenia.

**Qki**

*PS Thx dla wszystkich, którzy piszą FAQ–i dla lamerów:)*

## PANTEON HAKERÓW

**Kevin Mitnick (Kondor)** – *najlepszy przykład mitu hakera: gość nie wyrządził wiele szkód, nic nie zarobił, a w więzieniu traktowany jest jak seryjny morderca. A jego wyczyny w latach 90. zostały brutalnie zastopowane przez... innego hakera! Tak naprawdę całe śledztwo w tej sprawie było swoistym pojedynkiem między Mitnickiem i innym specem od zabezpieczeń (czyli w praktyce – hakerem!) niejakim Shimomurą. Ten ostatni zwyciężył i dzięki niemu Mitnick został schwytany przez FBI. Jako kolaborant Shimomura jest od tej pory w środowisku hakerskim spalony.*

**Kevin Poulsen (Dark Dante)** – *spec od sprawdzania zabezpieczeń, który pracował w... Pentagonie! Miał pecha, bo po robocie włamywał się na własną rękę. Złapany i oskarżony m.in. o szpiegostwo. Wcześniej jednak wsławił się wygraną w konkursie Porshe 944. Dokonał manipulacji – otóż wygrana miała przypaść osobie, która zadzwoni jako 102. Poulsen pokierował centralą tak, by to na niego wypadała zwycięska kolejka. Niestety, szybko go wykryto.*

**Ehud Tenenbaum (Analyzer)** – *przykład zupełnie odmiennego traktowania hakerów poza USA. Wkrótce po ujawnieniu jego wyczynów okazało się, że firma komputerowa wykorzystała jego osobę w reklamie. Jego koledzy z Kalifornii, którzy wspólnie z nim dokonywali niektórych włamań, nie mieli już takiego szczęścia. Wprawdzie piętnastoletni TooShort i szesnastoletni Makaveli dostali wyroki w zawieszeniu, ale nie wolno im od tej pory korzystać z modemu. Dodatkowo nie mogą też szukać pracy w branży komputerowej. Analyzer twierdzi, że ma dostęp do ponad 1000 serwerów. Większość jego włamań kończyła się na uzyskaniu dostępu. Nigdy nie interesowała go zawartość wojskowych serwerów, które hakował. Do swej „pracy" wybierał je tylko dlatego, że były dobrze chronione – stanowiły więc wyzwanie. Ale jednocześnie to haker wyznający konkretną ideologię – niszczył serwery neonazistowskie.*

## NAJSŁYNNIEJSZE POLSKIE WŁAMY

*W naszym kraju pierwszy poważny atak hakerski wymierzony był w NASK (sylwester 96/97). Organizacja ta został wtedy na swej własnej stronie nazwana „Niezwykle Aktywną Siatką Kretynów". Potem doszło do zmodyfikowania strony Centrum Informacyjnego Rządu (nastąpiła zmiana nazwy witryny na „Hackpospolita Polska, Centrum Dezinformacyjne Rządu"). Ukłonem w stronę telewidzów był atak na serwer rządowy w trakcie Tok–Szoku. Przy okazji opisywania wyczynów polskich hakerów nie można nie wspomnieć o licznych zmianach na stronach „Tepsy", z którą to firmą brać ta zaciekle walczy.*

## POLSKI KODEKS KARNY A HACKING

**art. 267.**

Kto bez uprawnienia uzyskuje informację dla niego nie przeznaczoną, otwierając zamknięte pismo, podłączając się do przewodu służącego do przekazywania informacji lub przełamując elektroniczne, magnetyczne albo inne szczególne jej zabezpieczenie, podlega grzywnie, karze ograniczenia wolności albo pozbawienia wolności do lat 2.

**art. 269.**

Kto na komputerowym nośniku informacji niszczy, uszkadza, usuwa lub zmienia zapis o szczególnym znaczeniu dla obronności kraju (...) podlega karze pozbawienia wolności od 6 miesięcy do lat 8.

**art. 287.**

Kto, w celu osiągnięcia korzyści majątkowej (...) bez upoważnienia wpływa na automatyczne przetwarzanie, gromadzenie lub przesyłanie informacji lub zmienia, usuwa albo wprowadza nowy zapis na komputerowym nośniku informacji, podlega karze pozbawienia wolności od 3 miesięcy do lat 5.

# Kompute

W roku 1982 prof. Richard Feynman (fizyk z California Institute of Technology, laureat Nobla z roku 1965) zaproponował rozpoczęcie prac nad komputerem kwantowym. Wedle jego rozumowania, skoro klasyczne komputery marnie radziły sobie z problemami kwantowymi, to może lepiej spisałyby się właśnie maszyny działające w oparciu o układy pojedynczych atomów. Dwadzieścia lat temu był to problem czysto teoretyczny. Na pierwszy rzut oka wydawać by się mogło, iż komputery kwantowe stanowią zaprzeczenie wszystkiego, z czym mamy do czynienia w naszych pecetach. Mogą one bowiem istnieć w wielu stanach równocześnie, równolegle przeprowadzać miliardy obliczeń i bez użycia żadnych przewodów komunikować się z szybkością większą, niż uzyskuje światło. Ejże, zaraz – czy to aby nie jest łamanie praw fizyki? Spokojnie – wszystko ma teoretyczne podstawy.

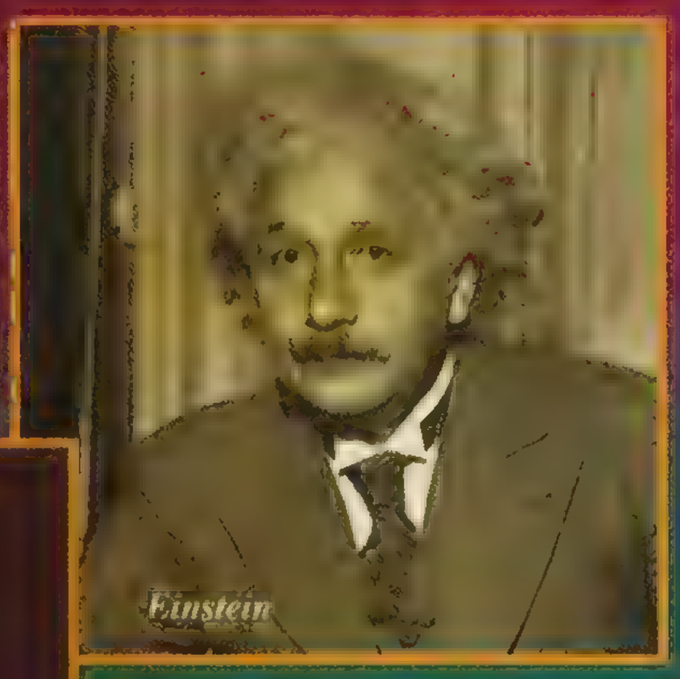
### BITY I QUBITY

Tradycyjny bit to najmniejsza możliwa ilość informacji. W „normalnym" komputerze krzemowym jest on odzwierciedlony przez impuls elektryczny – 1, lub jego brak – 0. W komputerze kwantowym podstawową jednostką jest atom. Dla ułatwienia rozważmy wersję najprostszą – atom wodoru. Jak pamiętamy ze szkoły, składa się on z naładowanego dodatnio jądra – protonu, wokół którego krąży ujemny elektron. Ten zaś może znajdować się na jednym z kilku poziomów energetycznych („powłok") i w miarę dostarczania energii (np. przez promień lasera) coraz bardziej odsuwa się od jądra. Możemy założyć, że stan, w którym znajduje się na powłoce najbliższej jądra, to 0, a powłoka dalsza to 1. No dobrze – ale to jedynie maksymalnie zminiaturyzowany odpowiednik klasycznego bitu! Do komputera kwantowego jeszcze jeden mały, acz istotny krok.

Tu dygresja. To, co napisałem powyżej, z punktu widzenia fizyki kwantowej jest kompletną bzdurą, skrajnym uproszczeniem, opracowanym tylko dla potrzeb nauki w szkole. W rzeczywistości nie ma żadnych powłok, elektron nie przypomina malutkiej kulki a raczej rozmazaną chmurę – nie wiemy, w którym miejscu „jest" w danej chwili, możemy jedynie określić prawdopodobieństwo, z jakim może znajdować się w danej przestrzeni. Teoretycznie, elektrony atomów węgla, z których zbudowana jest trzymana przez Was kartka, mogłyby znajdować się na Księżycu – choć to skrajnie nieprawdopodobne. Aby jednak nie komplikować i tak złożonych spraw, na nasze potrzeby przyjmiemy owo uproszczenie z „kulkami" i „powłokami".

Mamy więc atom wodoru z elektronem na pierwszej powłoce. Jeśli dostarczymy mu odpowiednią energię – przeskoczy na powłokę drugą. Jednakże, co się stanie w chwili, kiedy energii będzie odrobinę mniej? W takiej sytuacji elektron może znaleźć się w stanie tzw. superpozycji – równocześnie na pierwszej i drugiej powłoce. Ale uwaga – nie znaczy to, że zatrzyma się gdzieś pomiędzy nimi – po prostu zajmie równocześnie oba stany! Nam, ludziom przywykłym do cząsteczkowego, a nie kwantowego świata, trudno to sobie wyobrazić. Najważniejsze jednak, że taki stan można osiągnąć. Stan, w którym coś równocześnie jest w stanie 0 i 1, nazywamy bitem kwantowym. W skrócie – qubitem.

Planck


Einstein

Heisenberg

### WSZECHŚWIAT NOWYCH MOŻLIWOSCI

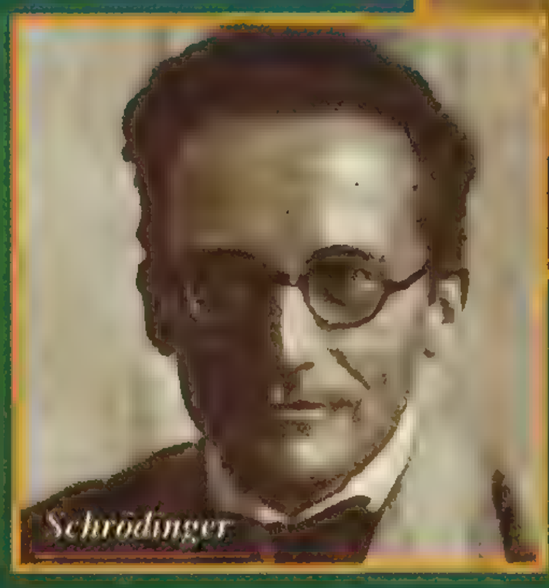
Policzmy. Jeden qubit może istnieć równocześnie w stanie 0 i 1. Dwa qubity to już cztery stany: 00, 01, 10 i 11. Z kolei 32 qubity dadzą ponad 4 miliardy (a dokładnie 2^32) stanów ISTNIEJĄCYCH RÓWNOCZEŚNIE!!! Jeśli komputerowi zbudowanemu z tylu qubitów „wydamy" jakieś polecenie, spowoduje ono równoczesną zmianę stanu ogromnej liczby qubitów. Otrzymamy w ten sposób potężny procesor równoległy.

Musimy wprowadzić jeszcze jeden termin, tzw. splątanie. Właśnie je mają na myśli naukowcy, kiedy mówią o komunikacji szybszej niż światło czy teleportacji.

de Broglie

*od nich zaczęła się cała fizyka kwantowa*

Dirac


Schrödinger

Wyobraźmy sobie, że wypuszczamy dwa fotony o przeciwnych polaryzacjach (powiedzmy, że pionowej i poziomej). Właśnie takie połączenie właściwości cząstek (tzn. jeśli polaryzacja jednego jest pozioma, to drugiego MUSI BYĆ pionowa) nazywamy splątaniem. Nie znamy ich kierunku, aż zmierzymy polaryzację jednego z fotonów. Ale uwaga! W tym samym momencie dowiadujemy się, jaka jest polaryzacja drugiego z fotonów. Z punktu widzenia kogoś, kto nie jest fizykiem, wygląda to tak, jakby wtedy jeden z fotonów „dowiadywał się", jaki jest stan drugiego, i automatycznie przyjmował przeciwną wartość. Co ciekawe, taki „przepływ informacji" następuje natychmiast, niezależnie od odległości dzielącej obie cząstki. Dzięki temu możemy błyskawicznie rozwiązywać problemy, których rozwikłanie w tradycyjny sposób zajęłoby znacznie więcej czasu.

Jako klasyczny podawany jest przykład pudełek i kulek. Wyobraźmy sobie, że mamy dwa pudełka, każde z nich podzielone na pół. Do każdego wkładamy kulkę, powiedzmy – czarną i białą. Pudełka zamykamy i oddajemy drugiej osobie – ma ustalić, w której przegródce jest dana kulka. Klasycznie wymaga to dwu kroków. 1) Otwieramy pierwsze pudełko i sięgamy do górnej przegródki – jeśli wyciągamy kulkę, to wszystko jasne, jeśli nie – jest w dolnej przegródce. 2) Otwieramy drugie pudełko i postępujemy analogicznie z białą kulką. Komputer kwantowy załatwi sprawę w jednym kroku – zlokalizowanie kulki czarnej da nam równocześnie informację o położeniu kulki białej. Nie pytajcie dlaczego – tak po prostu jest!

### KWANTY W PRAKTYCE

No dobra, ale do czego można wykorzystać maszynę pracującą na tak dziwnych zasadach? W tej chwili zainteresowania naukowców kierują się przede wszystkim w stronę obliczeń coraz większych liczb pierwszych (czyli takich, które dzielą się bez reszty tylko przez 1 i samą siebie, np. 3, 5, 7, 9, 11, 13, 17 itd.). Tylko pozornie jest to domena jajogłowych – w ciągu ostatnich kilkunastu lat liczby pierwsze przeżywają rozkwit z powodu wykorzystania ich w technikach kryptograficznych.

Jednym z najpopularniejszych obecnie takich systemów jest tzw. metoda klucza publicznego (w świecie komputerowym znana z programu PGP). Polega na tym, iż tworząc klucz publiczny i prywatny, wybieramy dwie liczby. Pierwszą udostępniamy, drugą trzymamy w sekrecie. Przekazujący nam wiadomość koduje ją przy pomocy klucza publicznego. Może ona zostać rozkodowana tylko przy pomocy naszego klucza prywatnego. Oba te klucze zostały utworzone przy wykorzystaniu pary liczb pierwszych. Teraz uwaga – gdyby mając do dys-

# ry kwantowe

***Procesory są coraz bardziej kosztowne, problemy z ich chłodzeniem coraz poważniejsze, uzyskanie wyższych częstotliwości coraz trudniejsze. Zapewne uda się wyprodukować komputery kilkadziesiąt razy szybsze niż obecne. Trzeba jednak nowych rozwiązań.***

pozycji klucz publiczny, udało się odtworzyć owe liczby pierwsze, także wygenerowanie klucza prywatnego nie stanowiłoby problemu. W wypadku prostych kluczy, o długości, powiedzmy, kilkunastu bitów, jest to zadanie dość proste, zajmujące komputerowi kilka sekund. Gdy wydłużymy ciąg np. do 150 bitów, rozkodowanie zajmie co najmniej kilka tygodni. Z kolei dysponując mocą współczesnych komputerów, rozłożenie na liczby pierwsze klucza o długości ponad 400 bitów zajęłoby nam ponad kilkanaście miliardów lat – to więcej niż szacowany wiek Wszechświata (w tej chwili klucze stosowane podczas transakcji internetowych mają długość 1024 bitów)! Zupełnie inaczej wygląda to w przypadku zastosowania komputera kwantowego – już w roku 1994 Peter Shor stworzył algorytm, przy pomocy którego taka hipotetyczna maszyna rozkodowałaby 400–bitowy klucz w zaledwie kilka lat!

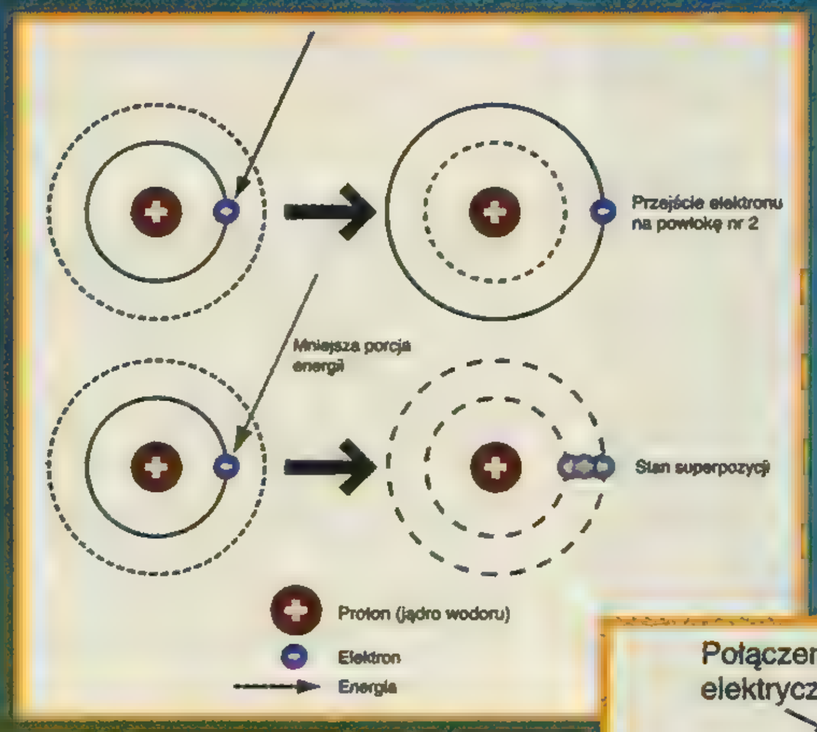
*Profesor Richard Feynman – jeden z pomysłodawców stworzenia komputera kwantowego, który działa na poziomie zjawisk subatomowych*

*Isaak Chuang z laboratorium IBM w Almaden. W tej chwili komputer kwantowy to potężny metalowy cylinder, otaczający siecią detektorów i programatorów niewielką probówkę ze specjalnym płynem. Za kilkadziesiąt lat następcy tej maszyny najprawdopodobniej zmieszczą się na biurku.*

### KWANTOWY IBM

Jednym z podstawowych problemów jest tu niestabilność układów splątanych i superpozycji. Aby komputer kwantowy pozostawał „kwantowy", jego qubity muszą znajdować się w stanie superpozycji. Tymczasem nawet najmniejsza kolizja z innymi cząstkami powoduje, iż przeskakują one do stanu obserwowalnego – następuje tzw. dekoherencja. Początkowo problem ten rozwiązywano, stosując niezwykle wydajne ekranowanie. W sierpniu ubiegłego roku pracownicy laboratorium IBM w Almaden przedstawili model komputera kwantowego działającego w oparciu o pięć qubitów.

Zespół badawczy kierowany przez Isaaka Chuanga jako nośnik wykorzystał... ciecz. Dzięki zastosowaniu odpowiedniego składu chemicznego uzyskano przyzwoitą izolację od czynników zewnętrznych. Qubity stanowiły atomy fluoru, umieszczone wewnątrz specjalnie zaprojektowanych układów cząsteczek. Całość programowano przy użyciu fal radiowych (stosując odpowiednią ich energię, można było zmieniać spin atomów), odczyt następował przy wykorzystaniu technik rezonansu magnetycznego (powszechnie stosowanego w medycynie).




*Stan superpozycji to podstawa działania komputera kwantowego*

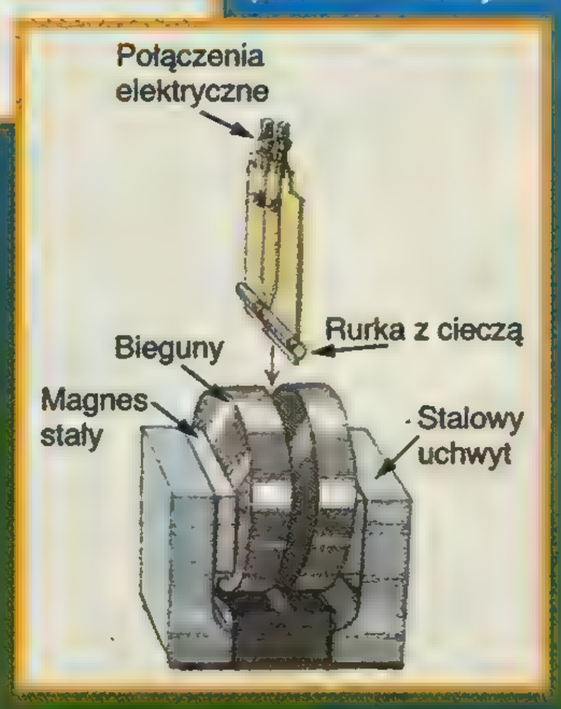
### KWANTOWY PECET?

Kiedy więc kwantowe pecety staną na naszych biurkach? Przy obecnej technologii – prawdopodobnie nigdy. Sytuacja przypomina tę sprzed pięciu dziesięciu lat, kiedy dostępne były jedynie komputery lampowe. Olbrzymie rozmiary, zawodność i skomplikowana obsługa ograniczały ich zastosowanie do jednostek uniwersyteckich lub firm wynajmujących całe sztaby inżynierów. Podobnie będą wyglądać prototypy w pełni wartościowych komputerów kwantowych, które pojawią się... kiedyś. Może za pięć, może za dziesięć lat – zapewne w pierwszych dekadach XXI wieku. Początkowo wykorzystywane będą jako potężne maszyny liczące, symulujące zjawiska chaotyczne, takie jak pogoda, dyfuzja gazów itp. W przyszłości zapewne ich konstrukcja zostanie uproszczona na tyle, że możliwe będzie skonstruowanie modelu domowego.

Pytanie tylko, czy będzie to potrzebne? Do zastosowań biurowych – z pewnością nie. No, chyba że powstanie quWindows, do poprawnej pracy wymagający przetwarzania równoległego. W przeciwnym wypadku w zupełności wystarczy moc obliczeniowa tradycyjnych procesorów, ewentualnie ich następców, tworzonych w nanotechnologii. Komputery kwantowe to jednak trochę inna historia. Choć, jak to zwykle bywa, nie można wydawać ostatecznych sądów. W końcu, gdyby w latach 60. ktoś powiedział specom z IBM, że następcy ich wielotonowych maszyn zmieszczą się w kieszeni, zostałby w najlepszym wypadku wyśmiany. Pożyjemy – zobaczymy.

**Pooh**

*PS Więcej informacji na temat komputerów kwantowych:*
www.uibk.ac.at/c/c7/c704/qinet/
www.research.ibm.com/quantuminfo/
www.qubit.org/



# NOWA!!!
# Prenumerata
# Secret Service CD
## Cena rocznej prenumeraty
# 125.⁹⁰zł
# 2 numery GRATIS!

# Prenumerata

## Zasady Prenumeraty:

SECRET SERVICE i SECRET SERVICE CD
można zaprenumerować na **rok**

*Cena prenumeraty zawiera koszty przesyłki pocztowej. Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych na każdej poczcie. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy przykleić wycięty z czasopisma kupon (stona 124). Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić DRUKOWANYMI LITERAMI. Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W roku ukazuje się 11 numerów. Prenumeratorzy otrzymują Secret Service w tym samym tygodniu co kioskarze.*

*W przypadku jakichkolwiek wątpliwości prosimy dzwonić pod numer (0-22) 624-91-47 tylko w dni powszednie (godz. 9⁰⁰–16⁰⁰). Wydawnictwo uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

**Prenumeratę można rozpocząć od dowolnego miesiąca dokonując wpłaty z co najmniej miesięcznym wyprzedzeniem czyli np. płacąc w styczniu jako pierwszy otrzymuje się numer marcowy.**

# Prenumerata
# Secret Service
## Cena rocznej prenumeraty
# 79.⁰⁰zł
# 1 numer GRATIS!

# Kompendium Wiedzy 4

KOMPENDIUM WIEDZY 4 to efekt pracy kilkunastoosobowego zespołu ludzi z redakcji SECRET SERVICE, którzy w pocie czoła przez kilka miesięcy tworzyli największą w historii Polski książkę, będącą skarbnicą wiedzy o grach komputerowych. Staraliśmy się, aby te 416 stron materiału było podsumowaniem wszystkiego, co znaczącego wydarzyło się w branży gier komputerowych. Przygotowując materiał do książki nie mogliśmy jednak zapomnieć o tak ważnym momencie w naszej rzeczywistości, jakim jest koniec wieku i rzeczy kultowe z nim związane. I właśnie ze względu na takie, a nie inne okoliczności przyrody stworzyliśmy w KW całkiem nowy i obszerny dział KONIEC WIEKU, dotyczący tego tematu.

Nie mogliśmy pominąć też nowoczesnych technologii, mających zmienić nasze życie. W dziale HARDWARE staramy się przybliżyć i przedstawić nową technologię DVD. W dziale INTERNET zamieściliśmy dekadencki materiał o HACKER–ach oraz poradnik jak stworzyć własne okno na świat, czyli witrynę internetową WWW. Wydrukowaliśmy dodatkowo kilka opowiadań. Do smaku dorzuciliśmy 50 stron Kombat Kornera!!! i wiele imadeł – w tym Barldur's Gate, Blood 2, Fallout 2, Final Fantasy 7, Quake 2, Starcraft, Tomb Raider 3 i wiele innych.

Tradycją stało się, że w KOMPENDIUM WIEDZY zawsze znajdzie się coś dla fanów mangi i anime. Tym razem jest to specjalny i całkowicie ekskluzywny materiał dotyczący kultowego już serialu NEON GENESIS EVANGELION, oraz coś ekstra – pierwszy polsko–japoński słownik Sailor–Moonowy, będący nie lada gratką dla rzeszy fanów gwiezdnego serialu.

Jeżeli jeszcze nie masz KW4, a chcesz mieć, to nie ma co się dłużej zastanawiać – wyślij kupon z zamówieniem ze strony 124.

# 416 stron za 19.⁹⁰

+ 4.⁶⁰ koszty wysyłki = 24.⁵⁰

***Specjalnie przygotowany kupon wraz ze szczegółami znajdziecie na stronie 124***

# Kompendia Wiedzy

## Zasady zamawiania:

*Seria KOMPENDIUM WIEDZY to absolutny bestseller na krajowym rynku. Grube książki (ponad 350 stron) zawierają wszystko, co interesuje graczy. Są to m.in. poradniki do gier, tipsy, savegamery, opowiadania, spis treści SS.*

*Zamiast starego KOMPENDIUM 1 obecnie na rynku dostępne jest tylko wydanie drugie, rozszerzone (BIS), zawierające dodatkowo przewodnik po Internecie dla początkujących.*

| | |
|---|---|
| **KOMPENDIUM 1 BIS** | **– 11,90 + 4,30 = 16,20** |
| **KOMPENDIUM 2** | **– 11,90 + 4,30 = 16,20** |
| **KOMPENDIUM 3** | **– 13,90 + 4,30 = 18,20** |
| **TRYLOGIA** | **– 33,50 + 5,70 = 39,20** |
| **KOMPENDIUM 4** | **– 19,90 + 4,60 = 24,50** |

**W przypadku zamawiania dwóch książek koszty przesyłki wynoszą 4,90**

# Archiwalia

## Zasady zamawiania:

*Prosimy o bardzo dokładne zapoznanie się z kuponem zamówienia oraz uważne przeczytanie niniejszej informacji przed jego wypełnieniem.*

*Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS, ANIMEGAIDO, NEO lub KOMPENDIUM WIEDZY i przykleić go na tył czerwonego przekazu pocztowego. Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę i KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej (czerwonej) stronie przekazu. Druki przekazów dostępne są we wszystkich urzędach pocztowych na terenie kraju. Wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem (kupon jest wydrukowany na stronie 124) opłacić na poczcie wpisując DRUKOWANYMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą, numerem domu i mieszkania.*

*Braki w danych, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.*

*W razie wątpliwości prosimy dzwonić w dni powszednie pod numer telefonu: **(0-22) 624-91-47 w godz. 9°°–16°°**. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.*

**PAMIĘTAJ DODAĆ**
**KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!**

| | |
|---|---|
| 1 szt. – 1,90 | 6 szt. – 4,50 |
| od 2 do 3 szt. – 2,60 | od 7 do 9 szt. – 5,40 |
| od 4 do 5 szt. – 3,50 | |

**Przekazy prosimy kierować pod adresem:**

**SECRET SERVICE**
**00-800 Warszawa 66**
**skr. poczt. 21**

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| NEO'02 3.50 zł | NEO'03 3.50 zł | NEO'04 3.50 zł | NEO'05 3.90 zł | NEO'06 3.90 zł | NEO'07 3.90 zł | NEO'08 3.90 zł | NEO'09 3.90 zł | NEO'010 3.90 zł | NEO'11 3.90 zł | NEO'12 4.50 zł |
| NEO'13 4.50 zł | NEO'14 4.50 zł | NEO'15 4.50 zł | NEO'16 4.50 zł | NEO'17 4.50 zł | NEO'18 4.50 zł | NEO'19 4.50 zł | NEO'20 4.50 zł | NEO'21 4.50 zł | NEO'22 4.50 zł | NEO'23 4.50 zł |
| NSS'68 5.00 zł | NSS'69 5.00 zł | NSS'70 5.00 zł | NSS'71 5.00 zł | NSS'72 5.00 zł | NSS'73 5.00 zł | NSS'74 5.00 zł | NSS'75 5.00 zł | NSS'76 5.00 zł | NSS'77 5.00 zł | NSS'78 5.00 zł |
| NSS'79 5.00 zł | NSS'80 5.00 zł | NSS'81 5.00 zł | NSS'82 5.00 zł | NSS'83 5.00 zł | NSS'84 5.00 zł | NSS'85 5.00 zł | SS'86 5.00 zł | SSCD'86 10.00 zł | SS'87 6.00 zł | SSCD'87 12.00 zł |
| SS'88 6.00 zł | SSCD'88 12.00 zł | SS'89 6.00 zł | SSCD'89 12.00 zł | | | | | | | |

***Upgrade** dotychczasowej prenumeraty **do wersji SS CD***
***Liczba pozostałych numerów w należnej ci prenumeracie x 6 zł***

**w przypadku wątpliwości prosimy o kontakt pn-pt 9.00-16.00 telefoniczny (0-22)624-91-47, lub e-mail prenumerata@ssonline.com.pl**

**Uwaga Instytucje!**

**SS i SS CD**

**można zaprenumerować również poprzez katalog**

**„Prasa w prenumeracie RUCH"**

**UWAGA! ZAMÓWIENIA PRZYJMUJEMY WYŁĄCZNIE W FORMIE OPŁACONYCH PRZEKAZÓW POCZTOWYCH. NIE WYSYŁAMY NIC ZA ZALICZENIEM!**

**To są kupony do zamawiania!**
**(przyklej na odwrocie czerwonego przekazu pocztowego)**
**Wytnij lub zrób kserokopię**

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 91**

## PRENUMERATA

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **SECRET SERVICE**

☐ Zamawiam **roczną** prenumeratę miesięcznika **SSCD**

## ARCHIWALIA

Zamawiam następujące numery **NSS** i **SS**:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 |
| 78 | 79 | 80 | 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 |
| 88 | 89 | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Zamawiam następujące numery **SS CD**:

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 86 | 87 | 88 | 89 | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 91**

## PRODUKTY FIRMOWE

| KOSZULKI | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 3 | — | ☐ | — | — |
| 7 | — | ☐ | — | — |
| 9 | — | ☐ | ☐ | — |
| 10 | ☐ | ☐ | ☐ | — |
| 14 | — | ☐ | ☐ | — |
| 18 | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| 19 | ☐ | — | — | ☐ |
| 20 | — | — | ☐ | ☐ |

| BLUZY | M | L | XL | XXL |
|---|---|---|---|---|
| 11 | — | — | — | — |
| 15 | ☐ | ☐ | — | — |
| 17 | — | — | — | — |
| 21 | ☐ | ☐ | — | — |

**PLECAK**

23 Plecak czarny —

24 Plecak szary ☐

**INNE**

12 Torba —

**Kupon na produkty firmowe ważny jest cały miesiąc**

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji **SS 91**

## KOMPENDIUM WIEDZY

Zamawiam: **KOMPENDIUM 1** **11.90 + 4.30 = 16.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 2** **11.90 + 4.30 = 16.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 3** **13.90 + 4.30 = 18.20** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM 4** **19.90 + 4.60 = 24.50** ☐

Zamawiam: **KOMPENDIUM TRYLOGIA** **K1 + K2 + K3** ZA CENĘ **39.20** ☐

Zamawiam nast. numery **NEO**:

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |

wpisz numer ze swojej naklejki adresowej _____ **Numer Klienta**

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

Jednocześnie wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie moich danych osobowych

# Produkty firmowe

## T-Shirt Na Wakacje! z logo SS

Bawełniany

7

PRAWIE DARMO!!!

**19.90**

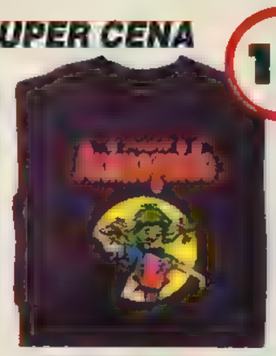
## Plecak „TRÓJKĄTNIACZEK" z logo NSS

24

**74.40** *Cena zawiera koszt przesyłki*

## Bluzy

SUPER CENA



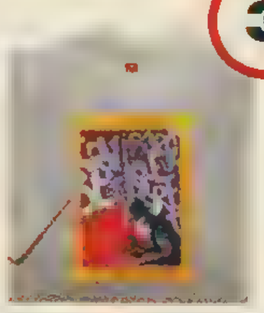
15

**39.90** ~~62.90~~

21

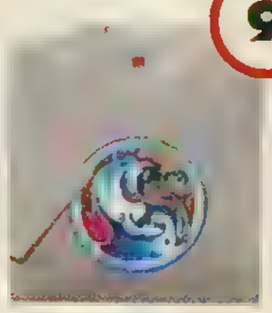
**109.90**

## Bawełniane T-shirty



3

**19.90**



9

**29.90**

10

**42.00**

SUPER CENA

14

**19.90** ~~42.00~~

18

**44.90**

19

**44.90**

20

**44.90**

**Produkty firmowe wysyłamy na nasz koszt!**

Adres dla klientów robiących zakupy w redakcji.

**ProScript Sp. z o.o. Warszawa, ul. Biała 3, pokój nr 7 (parter)**

**W związku z rezygnacją redakcji z usług wysyłkowych firmy Ultima prosimy wszelkie zamówienia kierować WYŁĄCZNIE pod adresem redakcji.**

# MULTISERWIS

ul. Wolska 71/73 01-229 WARSZAWA

WWW.MULTISERWIS.COM.PL e-mail: multiserwis@multiserwis.com.pl

**TEL. (0-22) 631-42-24**

**FAX (0-22) 862-46-73**

**pon-pt w godz. 11-18**

## KOMPUTERY PC - Dowolne konfiguracje

**zestawów PC po bardzo atrakcyjnych cenach. Możesz wymienić stary komputer na nowy - przyjmiemy stary komputer w rozliczeniu.**

### ZESTAW KOMPUTEROWY:

INTEL PENTIUM III 733 Mhz CELERON A +128C
PŁ.GŁ. BX 233-1400 Mhz ATX ATA/100 FSB 133
64 MB DIMM 133 Mhz, HDD 10 GB ATA/100
CD-ROM 52x LG, SOUND 3D 16 BIT P'N'P
OBUDOWA MIDI TOWER ATX, FDD 1,44 MB
KLAWIATURA zg. z WIN 98', MYSZ
SVGA 8MB AGP

**CENA - 1730 zł**

DOPŁATA DO
STANDARDU i815e ( AGPx4 , FSB 133 Mhz, ATA/100 ) - 120 zł

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

| ZAMIANA PROCESORA NA: | |
|---|---|
| INTEL PENTIUM III 766 Mhz CELERON 128c | 50 |
| INTEL PENTIUM III 800 Mhz CELERON 128c | 100 |
| INTEL PENTIUM III 700 Mhz 256c | 200 |
| INTEL PENTIUM III 750 Mhz 256c | 220 |
| INTEL PENTIUM III 733 Mhz 256c 133 Mhz | 240 |
| INTEL PENTIUM III 800 Mhz 256c 133 Mhz | 420 |
| INTEL PENTIUM III 866 Mhz 256c 133 Mhz | 480 |
| INTEL PENTIUM III 933 Mhz 256c 133 Mhz | 620 |
| INTEL PENTIUM III 1000 Mhz 256c 133 Mhz | 780 |

AMD DURON 850 Mhz, PŁ.GŁ. KT7A 650 -
1400 Mhz ATX ATA/100, 64 MB DIMM 133 Mhz
HDD 10 GB ATA/100, CD-ROM 52x LG, SOUND
PRO 3D 16 BIT P'N'P, OBUDOWA MIDI TOWER
ATX, FDD 1,44 MB, KLAWIATURA zg. z WIN 98
MYSZ, SVGA 8MB AGP

**CENA - 1830 zł**

ROZSZERZENIA ZESTAWU W FORMIE DOPŁAT:

| ZAMIANA PROCESORA NA: | |
|---|---|
| AMD DURON 900 Mhz | 130 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 900 Mhz | 240 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 950 Mhz | 340 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 1000 Mhz | 390 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 1100 Mhz | 470 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 1200 Mhz | 550 |
| AMD ATHLON THUNDERBIRD 1300 Mhz | 650 |

ROZSZERZENIE PAMIĘCI:

| | |
|---|---|
| DO SDRAM 128 MB (DIMM) | 80 |
| DO SDRAM 256 MB (DIMM) | 150 |

ZAMIANA CD x52 NA:
LG DVD 12x/40x 150

TWARDE DYSKI - DOPŁATY

| | |
|---|---|
| HDD 20400 MB ULTRA ATA/100 | 60 |
| HDD 30000 MB ULTRA ATA/100 | 90 |
| HDD 40800 MB ULTRA ATA/100 | 170 |

## MODERNIZACJE

ZESTAWY PODZESPOŁÓW DO MODERNIZACJI:

PROCESOR CELERON 733 128c
+ PŁYTA GŁÓWNA PC BX 233-1064 Mhz
(133 Mhz FSB) ATX AGPx4 +ATA 100
+ 64 MB RAM 133 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1020 zł

AMD DURON 850 MHz + PŁ. GŁ.
KT7A (KT133A) ATX AGPx4 +ATA/100
+ 64 MB RAM 133 Mhz
+ OBUDOWA MIDI ATX
CENA1080 zł

CENY ZAWIERAJĄ 22% PODATKU VAT CENNIK Z DNIA 16.V.2001

**!!! Przyjmujemy w rozliczeniu używane podzespoły !!!.**

*MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY*

**POSIADAMY RÓWNIEŻ W SPRZEDAŻY TANIE UŻYWANE ZESTAWY I PODZESPOŁY KOMPUTEROWE**

!!! PROWADZIMY NAPRAWY USZKODZONYCH MONITORÓW ORAZ DRUKAREK !!!
!!! UŻYWANE NOTEBOOKI 486 I PENTIUM - ATRAKCYJNE CENY !!!
*!!! MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA !!!*
*!!! NA TERENIE CAŁEGO KRAJU !!!*
*!!! Sprzedajemy wysyłkowo podzespoły komputerowe !!!*

**SKUP I SPRZEDAŻ UŻYWANYCH KOMPUTERÓW PODZESPOŁÓW MONITORÓW I DRUKAREK**

| | |
|---|---|
| **MONITORY** | |
| LG 15" SW560N (0,28mm/1028x768_61Hz) | 585 |
| LG 17" SW775N (0,27mm/1280x1024_60Hz) | 930 |
| LG 17" 775FT FLATRON (0,24mm/1280x1024_60Hz/OSD/TCO99) | 1165 |
| LG 17" 795FT FLATRON+ (0,24mm/1600x1200_75Hz/OSD/TCO99) | 1435 |
| LG 19" SW 915FT PLUS (0,24mm/1600x1200_85Hz/OSD) | 1925 |
| LG 15" SW560LS LCD | 2885 |
| LG 15" 575MS LCD TFT FLATRON | 3400 |
| Samsung - Samtron | |
| SAMTRON 15" 55E (0,28mm/1024x768_75Hz) | 560 |
| SAMTRON 17" 76E (0,24mm/1280x1024_65/OSD/TCO99) | 820 |
| SAMTRON 17" 76DF (0,20mm/1280x1024_65/płaski kinekop) | 1065 |
| SAMTRON 19" 95P PLUS (0,26mm/1600x1200) | 1310 |
| Samsung | |
| SAMSUNG 17" SM750S (0,27mm/1280x1024_60Hz/TCO99/MPRII) | 990 |
| SAMSUNG 17" SM753DF (0,20mm/1280x1024_65Hz/TCO99/płaski) | 1215 |
| SAMSUNG 17" SM755DF (0,20mm/1600x1200_66Hz/płaski) | 1385 |
| SAMSUNG 17" SM700IFT (0,20mm/1600x1200_76Hz/OSD/TCO99/płaski) | 1580 |
| Sony | |
| SONY 15" E100E TRINITRON (0,24mm/1280x1024/TCO99/płaski) | 945 |
| SONY 17" E220E TRINITRON TCO99 | 1450 |
| SONY 17" G200 TRINITRON (0,24mm/1600x1200/TCO99) | 1735 |
| SONY 19" E400 TRINITRON | 2080 |
| SONY 19" G400 TRINITRON (0,24mm/1800x1440/TCO99) | 2885 |
| SONY 21" E500 TRINITRON (0,24mm/1600x1200/OSD/TCO99/płaski) | 4220 |
| **DRUKARKI + przewód poł.** | |
| HP Desk Jet 640C | 365 |
| HP Desk Jet 840C | 445 |
| HP Desk Jet 930C | 635 |
| HP Desk Jet 970 CXI | 1230 |
| **SKANERY** | |
| Plustek | |
| PLUSTEK OPTICPRO P12+FINEREADER S | 365 |
| PLUSTEK OPTICPRO U12B+F.READER | 405 |
| PLUSTEK OPTICPRO PT12+FINEREADER | 490 |
| PLUSTEK OPTICPRO UT12+FINEREADER | 600 |
| **KARTY GRAFICZNE** | |
| MINT SiS 6326 8MB AGP | 115 |
| MINT TNT2 M64 32MB AGP | 200 |
| Prolink | |
| PROLINK GEFORCE 2 MX400 32MB BOX | 375 |
| PROLINK GEFORCE 2 MX 32MB TV-OUT | 385 |
| PROLINK GEFORCE 2 MX 64MB BOX | 470 |
| PROLINK GEFORCE 2 MX 64MB BOX TV-OUT | 510 |
| PROLINK GEFORCE 2 GTS 32MB DDR OEM | 660 |
| PROLINK GEFORCE 2 GTS 32MB DDR TV-out OEM | 725 |
| PROLINK GEFORCE 2 GTS 64MB DDR TV-out | 1000 |
| **KARTY MUZYCZNE** | |
| SOUND BLASTER 128/PCI OEM CT4811 | 100 |
| SOUND BLASTER LIVE OEM 1024 | 240 |
| SOUND BLASTER LIVE PLAYER 5.1 OEM | 330 |
| SOUND BLASTER LIVE PLAYER 5.1 BOX | 365 |
| SOUND BLASTER LIVE PLATINUM 5.1 BOX | 865 |
| **NAGRYWARKI CD-R I CD-RW** | |
| LG | |
| LG 8/4/32 OEM (CED-8081B) | 415 |
| LG 12/8/32 OEM (CED-8120B) | 560 |
| LG 12/8/32 BOX (CED-8120B) | 585 |
| Yamaha | |
| YAMAHA 16/10/40 ATAPI OEM | 880 |
| **FAXMODEMY** | |
| ZOLTRIX MINT 56K VSP PCI (SMART COBRA) BOX | 80 |
| ZOLTRIX SAGITTA 56K PCI WEW (HCF) | 165 |
| ZOLTRIX LACERTA 56K USB ZEW. | 275 |
| ZOLTRIX 56000 PCMCIA | 275 |
| ZOLTRIX 56000 VOICE SP ZEWN. R. 2MB | 290 |
| **TUNERY TV** | |
| AVER CAPTURE MODEL 103 VCR PILOT+TXT | 340 |
| AVER PHONE AVER TV STUDIO PAL DK/BG A2 | 395 |
| AVER PHONE'98 DK/BG VCR TXT+RADIO+PILOT | 405 |
| AVER PHONE'98 DK/BG VCR STEREO TXT+RADIO | 405 |
| **GŁOŚNIKI KOMPUTEROWE** | |
| CREATIVE 4PTSURR OEM (FPS1000) | 290 |
| CREATIVE (FPS1500) | 355 |
| CREATIVE SLIM 500 | 365 |
| CREATIVE SW DIGITAL | 390 |
| CREATIVE (DTT2200) | 595 |
| ZESTAW GŁOŚNIKOWY (DTT2200+LIVE PLAYER5.1) | 770 |
| CREATIVE DESKTOP THEATRE (2500DIGITAL) | 1025 |
| CREATIVE (DTT3500D) | 1590 |

Wszystkie nazwy marek i produktów wymienione w niniejszym materiale są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich właścicieli i zostały użyte tylko w celach informacyjnych.


# planet manga

漫画星

Planet Manga
skr.pocztowa 74
00-954 Warszawa 84
sklep@planetmanga.com.pl
(022) 635 26 67
0 604 82 62 82

**ZANIM ZAMÓWISZ - PRZECZYTAJ !!!**
Do cen należy dodać koszt przesyłki :
1 kaseta/inny produkt = 8zł, każda następna sztuka = 2zł
Obliczoną w ten sposób kwotę prosimy nadać na poczcie pod nasz adres używając czerwonego przekazu ! Na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły oraz numer telefonu ! Czas oczekiwania ok. 30 dni !
Przy zamówieniu kasety i komiksu - wysyłka komiksu gratis !

www.planetmanga.com.pl

Nasze kasety dostępne są również w sieci **EMPIK**, sklepach **ULTIMA** oraz księgarni www.merlin.com.pl

## FILMY W POLSKIEJ WERSJI JEZYKOWEJ

Sailormoon R
39,90

Sailormoon S
39,90

Sailormoon SuperS
39,90

SuperS Special
39,90

Tenchi in Love 1
44,90

Armitage Polymatrix
44,90

Tenchi in Love 2
44,90

DragonBall Z #1
49,90

KOMIKSY PO POLSKU

DragonBall Tom 1-4
13,00/szt

Chirality Tom 2
30,00

Jak powst. manga? #1
27,00

Fushigi Yuugi #1-4
15,00/szt

+ pełna oferta firm JPF, Manga Ent., ADVision, AnimEigo

**UWAGA**
Anglojęzyczne kasety zamawiajcie na czerwonych przekazach !
Czas realizacji zamówienia około 30 dni !

DRAGONBALL Z 2

ZAMÓW JUŻ TERAZ !

DragonBallZ #2
Film kinowy

super 49,90 cena

HTTP://WWW.PLANETMANGA.COM.PL

# POKEMON 2
## UWIERZ W SWOJĄ SIŁĘ

***O Pokemonach pisaliśmy już dużo, ale i tak to tylko czubek góry lodowej. W Japonii codziennie ukazują się nowe gadżety, zabawki, naklejki... i chyba już tylko sam prezes Nintendo raczy wiedzieć, co jeszcze. Oto Pikachu ma swój nowy film kinowy!***

*Pika pika pikaaaa!!!!!!!!!!!!!!*

Kontynuacja produkcji pt. „Pokemon Film Pierwszy" ma traktować o pewnym zdarzeniu, które zburzy równowagę zarówno świata Pokemonów, jak też i ludzi. Jedyną osobą, która jest w stanie powstrzymać nadciągające niebezpieczeństwo, jest dobrze nam znany Ash Kethum. Owo zdanie będzie wymagało jednak od tego małego trenera ogromnej siły i odwagi. Oto musi on udowodnić, zarówno sobie, jak i innym, że może stać się bohaterem, którego zapowiadało proroctwo. Fabuła filmu opowie o tym, jak to Ash stawia czoła kolejnym niebezpieczeństwom i udowadnia, że jeden człowiek, biorąc

*Pika pika... chu.*

udział w przygodzie Pokemonów, może zmienić wszystko...

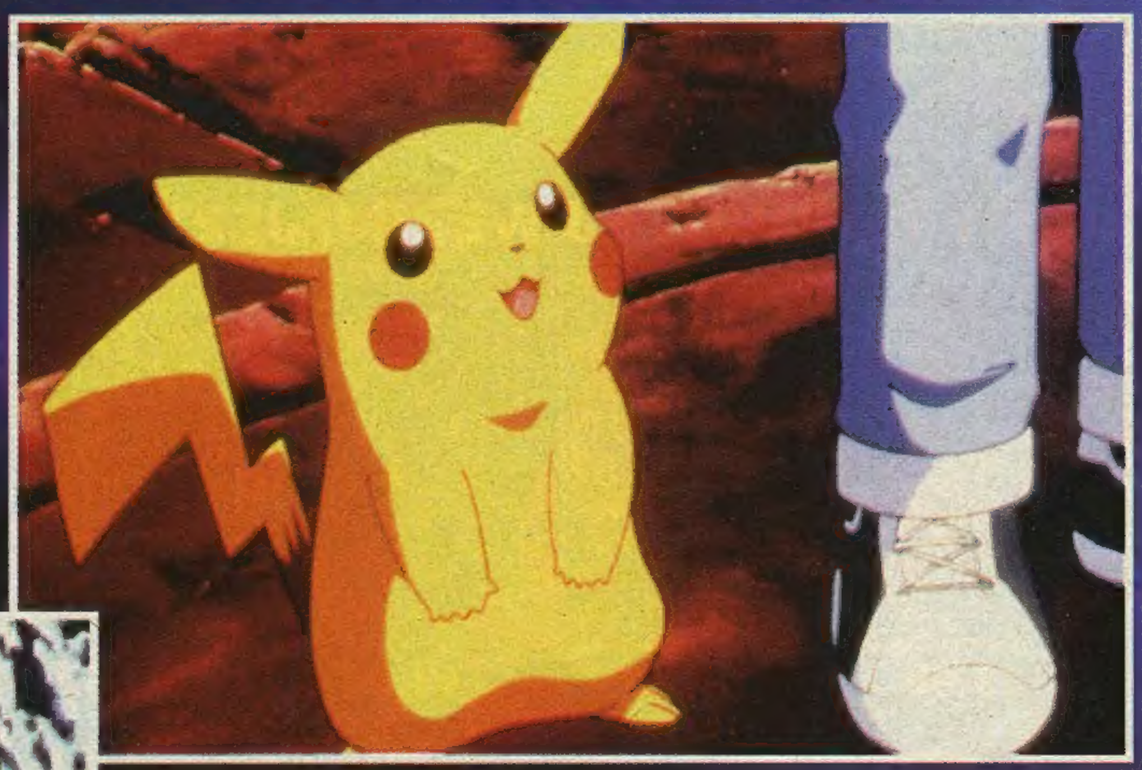
### LUDOWY MELANŻYK WYSPIARZY

Cała zabawa zaczyna się podczas festiwalu na wyspie Shamo-

uti. Impreza ta odwołuje się do prastarej legendy o trzech ogromnych i pełnych mocy Pokemonach latających: Moltreśie, Zapdosie i Articuno. Podobno to właśnie one utrzymywały właściwy porządek natury na naszej planecie, zarządzając pospołu żywiołami ognia, błyskawic i lodu. Każdy z nich żył na jednej z trzech wysp: Wyspie Ognia, Wyspie Błyskawic, Wyspie Lodu. I tak we trójkę trwały sobie w harmonii przez wieki. Jak mówi legenda, któregoś dnia ich spokój zostanie zakłócony, a żywioły uwolnią się spod ich władzy i na świecie zapanuje potworny chaos. Jedynie niezwykły człowiek, odważny wybraniec, będzie miał tyle siły, by przywrócić równowagę. W tym celu musi on zdobyć trzy świetliste kręgi. Gdy zostaną połączone – znowu nastanie harmonia i świat zostanie uratowany. No i to właśnie Ash zostaje wybrany do odegrania roli bohatera w tym narodowym widowisku. W czasie trwania festiwalu na wyspę przybywa ekscentryczny kolekcjoner Pokemonów – Lawerence III. Porywa Moltresa i tym samym zaburza istniejący porządek. Sprawia więc, że legenda ożywa...

### LEŚNY RAJ

Podobnie jak pierwszy film kinowy o Pokemonach, tak i „Uwierz w swoją siłę" będzie połączeniem długometrażowego filmu właściwego oraz 22–minutowego odcinka specjalnego o przygodach Pikachu. Nasza elektryczna mysz wybierze się tam w podróż do magicznego, podziemnego, leśnego raju.



*Piiiiiiii... chu, my name is Pikachu*

### NOWE ZWIERZAKI

Będziemy mieli przyjemność zobaczyć aż sześć nowych Pokemonów, m.in: Lugię – legendarnego Pokemona, o którym legendy mówią, że czai się pod powierzchnią oceanu, oraz Slowkinga – strażnika prastarej legendy. Pozostałe cztery nowe zwierzaki zobaczymy, oglądając ustęp pt. „Pikachu Wybawca". Będą to: Hoothoot – pokemon, który potrafi latać, a swym wyglądem przypomina sowę; Bellossom – który uraczy nas swym śpiewem w tropikalnej scenerii filmu; Ladyba – śmieszne małe coś, z wyglądu przypominające robaczka otoczonego mnóstwem przyjaciół; oraz Elekida – pokemon o możliwościach elektrycznych, który w połączeniu z Pikachu tworzy zgubną broń.

### POKEMON POLSKA

„Uwierz w swoją siłę" ma być w naszym kraju dubbingowany, podobnie jak jego poprzednik i cała seria telewizyjna. Głosów mają użyczyć ci sami aktorzy, których słyszeliśmy w pierwszym kinowym filmie. Moim zdaniem jest to dobre posunięcie. Jeśli wierzyć zapewnieniom producenta i polskiego dystrybutora filmu, to „Pokemon 2: Uwierz w swoją siłę" ma być tym wszystkim, na co czekają fani mangi.

*Konsolite*

### Przedpremierowy pokaz filmu „Pokemon 2"!!!

**Specjalnie dla czytelników SECRET SERVICE.**

Z prawdziwą przyjemnością mamy zaszczyt zaprosić naszych czytelników na kolejną z zamkniętych projekcji przedpremierowych. Tym razem będzie to film pt.: „Pokemon 2: Uwierz w swoją siłę"!

Mamy do rozdania 250 zaproszeń na pokaz, który odbędzie się 5 czerwca 2001 (wtorek) w Warszawie w kinie Atlantic, ul. Chmielna 33, sala C o godzinie 18:30.

Aby otrzymać zaproszenie, należy wpaść do redakcji ul. Biała 3, pok. 7, Warszawa z egzemplarzem SS'91. Akcja trwa od momentu ukazania się numeru 90. do dnia pokazu lub wyczerpania zapasów. Zapowiada się znakomita zabawa!

# JEDEN CZŁOWIEK MOŻE ZMIENIĆ WSZYSTKO

Warner Bros. Pictures Presents

# POKÉMON 2™

## Uwierz w swoją siłę

PLUS CAŁKIEM NOWY MINI FILM

PIKACHU WYBAWCA

www.pokemon2.interia.pl

## W KINACH OD 1 CZERWCA

©1997-2000 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, T V Tokyo, ShoPro, JR KIKAKU.
©PIKACHU PROJECT '99. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.

www.P2Kthemovie.com AOL KEYWORD: POKEMON

WARNER BROS. FAMILY ENTERTAINMENT

Soundtrack Album On Atlantic Records

POPCORN
plaY WSZYSTKO O GRACH
www.fox4kids.pl ZONA Szukaj w kioskach
CASIO
INTERIA.PL www.interia.pl
Lay's
RMF FM
KOMIKS Pokémon 2

www.warnerbros.interia.pl

STO BOMB ATOMOWYCH ZRZUCONYCH NA PAŃSTWO WIELKOŚCI STANÓW ZJEDNOCZONYCH SPOWODUJE NATYCHMIASTOWĄ ŚMIERĆ 20% OBYWATELI. ICH ZGON ZOSTANIE WYWOŁANY WYSOKĄ TEMPERATURĄ EKSPLOZJI, SILNĄ FALĄ UDERZENIOWĄ I WYSOKĄ RADIACJĄ. POZOSTAŁE 80%, ABY PRZEŻYĆ BĘDZIE POTRZEBOWAŁO TAKTYKI...

W polskiej wersji występują:

**Mirosław Baka**
**Andrzej Chyra**
**Olaf Lubaszenko**

**PAMIĘTAJ!**
**NIE MASZ ŻADNYCH SZANS W STARCIU Z BOMBĄ ATOMOWĄ!**

**HIGIENA**

**ĆWICZENIA**

**SPRYT**

**POMYSŁOWOŚĆ**

Fallout Tactics

*Przygotuj się. Myśl taktycznie.*

**JUŻ W SPRZEDAŻY! CENA TYLKO 99,90 ZŁ ZA PAKIET NA 6 CD!**

**Wybuchowa polska wersja Fallout Tactics zawiera aż trzy pełne gry łącznie na sześciu płytach CD:**
- **grę FALLOUT TACTICS PL na 3 CD**
- **BONUSOWY DYSK z dodatkami do Fallout Tactics**
- **pełne wersje gier FALLOUT 1 i FALLOUT 2 w ekskluzywnych opakowaniach DVD.**

Więcej informacji:
**http://fallout.cdprojekt.com**
Patronat medialny:
**www.gry.wp.pl**

*Opracowanie wersji polskiej i wyłączna dystrybucja w Polsce*
**CDPROJEKT**
**www.cdprojekt.com**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Interplay™

iTouch™ Keyboard

NAJLEPSZA KLAWIATURA DO ZADAŃ TAKTYCZNYCH

Logitech

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;

© 2001 Interplay Productions. Fallout Tactics i logo Fallout Tactics są zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone.